PROGRAMMAZIONE - STORIA - INTERVISTE - RECENSIONI - APPROFONDIMENTI

RetroMagazine WORLD

FUTURE DAYS ARE BACK

N°52

FREE DOWNLOAD

ISSN 3103-697X

GHOSTS'N GOBLINS

ARTHUR in splendida forma su PLUS/4!

- TI-99/8: Cronaca di un futuro mancato
- Commodore 64 Ultimate: la recensione
- UNOCART+, la multicart per Atari 2600/7800 +
- Amstrad CPC - giochiamo con le immagini!
- PTSource... più che "un altro DOS"
- Intervista a Domenico Marsico - @EMD69

www.retromagazine.net

Se è un sogno, non svegliatemi!

Viviamo un momento straordinario per chi ama il retrocomputing. Un'epoca che, solo qualche anno fa, sarebbe sembrata impossibile da immaginare. Grazie alla tecnologia moderna, oggi possiamo riscoprire e vivere pienamente le macchine degli anni '80 e '90: non solo attraverso l'hardware originale, ma anche grazie a emulatori software e hardware sempre più fedeli, precisi e rispettosi dello spirito delle piattaforme storiche. Computer, console, sistemi operativi, periferiche: tutto è a portata di mano, spesso con una semplicità che un tempo avremmo soltanto sognato.

E non parliamo solo di videogiochi. In rete è ormai disponibile una quantità impressionante di software: programmi didattici, applicativi business, strumenti professionali, gestionali, software per grafica, musica, scrittura. Un patrimonio culturale che rischiava di andare perduto e che invece oggi viene recuperato, archiviato, studiato e condiviso da una comunità appassionata e competente. Ogni tanto, poi, emergono delle vere perle rare. Software dimenticati, progetti poco conosciuti, soluzioni sorprendenti per l'epoca in cui sono nate. È il caso di Microtext, che recensiamo in questo numero: un esempio concreto di quanto ci sia ancora da scoprire, comprendere e valorizzare. Ogni ritrovamento ci ricorda che la storia dell'informatica non è ancora completamente raccontata.

Parallelamente, assistiamo a una nuova fioritura creativa. Nascono continuamente progetti hardware e software: espansioni, schede FPGA, sistemi modernizzati, nuove applicazioni, giochi inediti, tool di sviluppo. Tutto questo grazie a una platea sempre più ampia di appassionati che, per pura passione, dedicano tempo, competenze e creatività a mantenere vivo questo mondo. Il retrocomputing non è più solo nostalgia. È sperimentazione, studio, condivisione, crescita personale. È un laboratorio aperto in cui il passato dialoga con il presente. A volte sembra davvero di vivere una seconda giovinezza. Un'epoca in cui tutto è accessibile, in cui le barriere tecniche si abbassano, in cui chiunque abbia curiosità può imparare, costruire, programmare, creare. Un tempo in cui tutto sembra possibile.

Se è un sogno, non svegliatemi. Se invece, come sembra, questa è la realtà, allora non posso che dire grazie. Grazie a chi conserva archivi, scrive emulatori, restaura hardware, documenta, traduce manuali, sviluppa nuovi progetti, condivide conoscenza. Grazie a chi dedica parte della propria vita a rendere questo patrimonio disponibile a tutti.

Lunga vita al retrocomputing. E lunga vita al ragazzo che è in ognuno di noi. A quello che continua, ancora oggi, a cercare di rendersi utile, di aiutare gli altri, di costruire qualcosa di bello partendo dalla passione. Perché, in fondo, non stiamo solo preservando delle macchine e del software, stiamo preservando il nostro futuro!

Francesco Fiorentini

SOMMARIO **PAG.**

◊ Atari 2600+: la recensione Pag. 3
◊ TI-99/8: cronaca di un futuro mancato Pag. 5
◊ C64 Ultimate: la recensione Pag. 8
◊ UnoCart+: la prima multicart per Atari 2600/7800+ Pag. 12
◊ MicroText per C64 - parte 1 Pag. 16
◊ Amstrad CPC: giochiamo con le immagini Pag. 20
◊ Veritieri e... inaffidabili (per C64 - principianti) Pag. 22
◊ Starpost Pag. 24
◊ Paola e Francesco (per C64) Pag. 26
◊ RetroLIPS Pag. 29
◊ DirBrowser: file browser per C64 Pag. 30
◊ StoryCraft System: avventure fai da te per ZX Next Pag. 31
◊ PTSource MiniVMDOS: più di un altro DOS Pag. 32
◊ PTMiniVMDOS Suite: viaggio in un mondo parallelo Pag. 34
◊ Intervista a Domenico Marsico (@EMD69) Pag. 38
◊ Giappone - parte 28 - gachagachagachagacha...pon! Pag. 46
◊ Assolutamente brillanti! La storia dei CodeMasters Pag. 50
◊ La leggenda gaming di Rebecca Heineman Pag. 54
◊ Buon compleanno Shining In The Darkness Pag. 56
◊ I primi 40 anni di Legend of Zelda Pag. 58
◊ L'evoluzione degli FPS Pag. 64
◊ Retrocomputing e Hacks Pag. 68
◊ Bubble Bobble Remaster (C64) Pag. 71
◊ Another World (MSX TurboR) Pag. 72
◊ The Mansion Of The Macabre (Windows) Pag. 74
◊ Astro Climber (SMS) Pag. 76
◊ Floppyverse (ZX 128K) Pag. 78
◊ Ghosts 'n Goblins Arcade (Plus/4) Pag. 80
◊ Wolfing Reloaded (C64) Pag. 82
◊ Terra Incognita (vari) Pag. 84
◊ Pteropus (NES) Pag. 86
◊ Sonic GX (Amstrad GX4000/+) Pag. 89
◊ Bubble Bobble Lost Cave (C64) Pag. 92
◊ Treasure Hunter G (SNES) Pag. 94
◊ True Galactic Mission (Sega MD) Pag. 96
◊ Asymmetry (ZX 128K) Pag. 98
◊ Phantom Leap (Amiga) Pag. 100
◊ Jupiter Fracture (C64/C64U) Pag. 102
◊ Double Dragon One (NeoGeo) Pag. 104
◊ Pac-Man Double Feature (Atari 7800) Pag. 106
◊ Street Fighter 2 (Atari 800XL) Pag. 108
◊ Colocodx (Sega MD) Pag. 110
◊ Splatterworld: Rick To Kyoufu No (NES/Famicom) Pag. 112
◊ Angelic Warrior Deva (MSX 2) Pag. 115
◊ LUMASCII (ZX 48K) Pag. 116
◊ Renegade (Amiga AGA) Pag. 118
◊ Planet X9 (MSX 16K V9990) Pag. 120
◊ The Nyanja (PC Engine) Pag. 121
◊ Outrun (Game Boy Color) Pag. 122
◊ Musketeer (C64) Pag. 124
◊ Phazer 64 (N64) Pag. 126
◊ Roguecraft GB (GB/GBC) Pag. 128
◊ Roguecraft DX (Amiga/Mega65) Pag. 130

- Immagine di copertina: **Giuseppe Mangini**
- Layout di copertina: **Carlo N. Del Mar Pirazzini**

Atari 2600+: la recensione

L'Atari 2600 Plus Pac-Man Edition: la sorpresa perfetta per gli amanti dei giochi retro

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

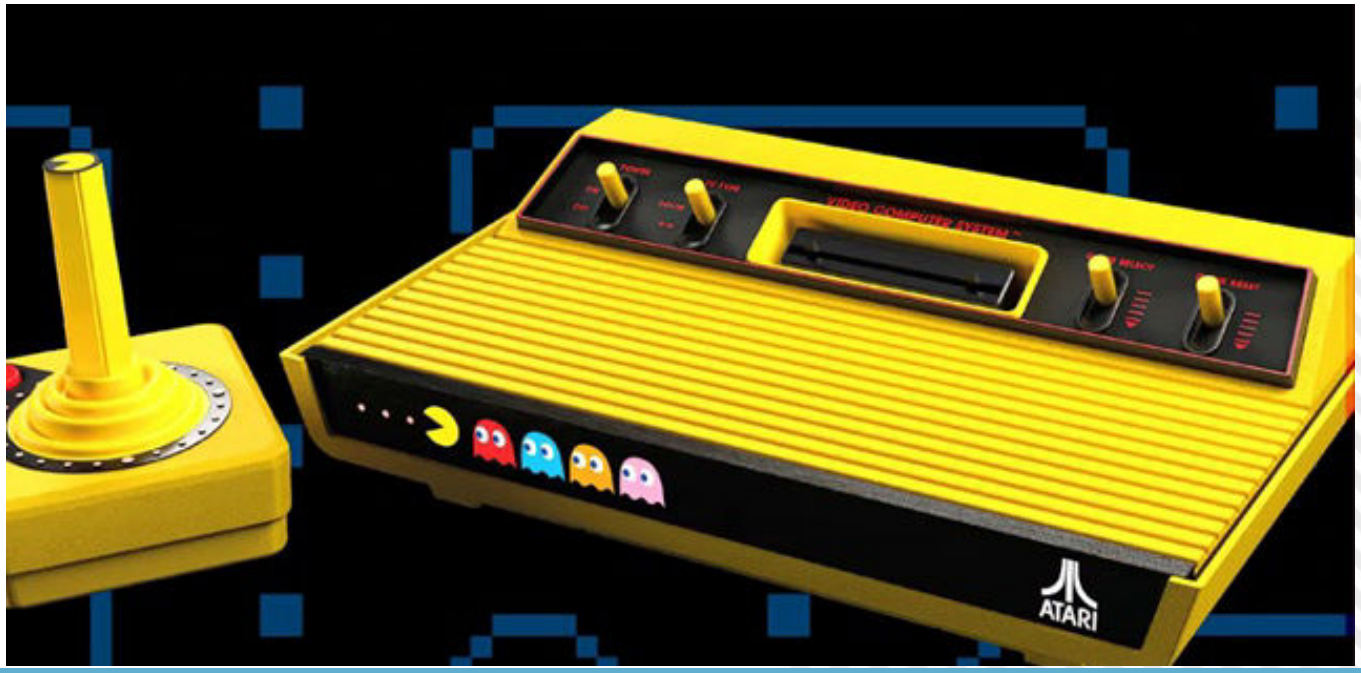
La console tutta gialla Pac-Man 2600 Plus è piuttosto piccola, soprattutto se paragonata alle massicce console moderne. Sebbene sia leggera, la struttura è solida e robusta. Ci sono quattro grandi interruttori a levetta ai lati dello slot per le cartucce, che sono piacevoli da usare. Mentre la console 2600 Plus modello standard di Atari presenta una splendida finitura in legno di fine anni '70, la Pac-Man Edition, disponibile per il preordine in questo momento e in arrivo a fine novembre, ha un'atmosfera decisamente anni '80, con pannelli gialli vivaci che creano un netto contrasto con le finiture nere. La cosa migliore è che l'illustrazione frontale di Pac-Man e i quattro fantasmi si illuminano all'accensione della console. È un tocco di classe che conferisce alla console un tocco di modernità senza sacrificare il fascino retrò.

Anche l'Atari 2600 Plus Pac-Man Edition supporta 7800 giochi, e Atari ha decine di titoli disponibili nel suo negozio online, con prezzi a cartuccia che raggiungono i 35 dollari. Se hai una collezione di cartucce retrò che possiedi, il 2600 Plus può supportarle. L'edizione speciale costa 169 dollari e include un joystick CX40 Plus in una vivace tonalità di giallo abbinato, decorato con palline che circondano il joystick e un cappello di Pac-Man nella parte superiore. A differenza del 2600 originale, i controller sono wireless e facili da configurare grazie al dongle USB incluso. I controller aggiuntivi costano 34,99 dollari per il nero tradizionale e 39,99 dollari per i colori a tema Pac-Man.

Due PAC-MAN al prezzo di uno!

La cartuccia Pac-Man: Double Feature è il pezzo forte di questo pacchetto. Ben due versioni del classico Namco, separate da oltre quarant'anni di storia. Innanzitutto, c'è il Pac-Man originale del 1982 per Atari 2600 , programmato da Tod Frye sotto un'intensa pressione commerciale. Con soli 4 KB di ROM e 128 byte di RAM, Frye dovette reinventare il gioco: meno nemici, un labirinto semplificato, sprite lampeggianti e colori invertiti. Nonostante i suoi limiti, questa conversione divenne uno dei titoli più venduti della piattaforma.

L'emulazione riproduce fedelmente queste imperfezioni, incluso lo sfarfallio. Una speciale modalità grafica simula la latenza dei televisori CRT tenendo premuti i pulsanti "Selezione Gioco" e "Reset Gioco" quando si avvia il gioco senza cartuccia. Questo menu nascosto, non documentato nelle istruzioni, consente anche di configurare il filtraggio bilineare e la selezione 50-60 Hz.



La seconda parte della cartuccia presenta Pac-Man 7800, nuovissima creazione dello sviluppatore homebrew Bob DeCrescenzo, noto anche come “Pac Man Plus”. Questa nuova versione sfrutta appieno la potenza superiore del 7800 per offrire grafica e audio praticamente identici al cabinato arcade. DeCrescenzo, un veterano delle conversioni di Pac-Man per sistemi Atari, ha studiato il codice sorgente dell’arcade originale per garantire la massima fedeltà.

Il gioco include diverse modalità nascoste, tra cui labirinti generati casualmente e opzioni di personalizzazione sbloccabili dal menu, che ricordano i tipici Easter Egg degli anni ’80. Una modalità simultanea per due giocatori consente a un giocatore di controllare Pac-Man mentre l’altro controlla parzialmente Blinky . Premendo l’interruttore “TV-Type” durante la visualizzazione del menu, si apre un’opzione aggiuntiva: una moderna riproduzione di Pac-Man 2600 che incorpora i miglioramenti della versione 7800. La grafica della scatola e del manuale è di Hiro Kimura, l’artista che ha creato la grafica per la versione originale

2600.

Conclusioni

Oltre al suo valore collezionistico, questa Atari 2600+ Pac-Man Edition dimostra che è possibile rivisitare la tradizione videoludica senza tradirne l’essenza. La sua fedeltà alle cartucce originali e la sua rispettosa modernizzazione la rendono un’opzione valida sia per i neofiti che per i veterani cresciuti davanti agli schermi CRT. L’estetica dell’Atari 2600 continua a ispirare molti creatori, a dimostrazione del suo impatto duraturo sulla cultura videoludica.

Alcuni dettagli ergonomici possono sembrare spartani per gli standard odierni, e la finitura complessiva in plastica, seppur ben realizzata, ne sottolinea la natura moderna. La mancanza di slot per schede SD o USB potrebbe deludere chi sperava in una soluzione all-in-one, ma Atari ha voluto preservare il concetto originale: una macchina fisica basata su cartucce destinata a collezionisti e appassionati.

TI-99/8: Cronaca di un futuro mancato

Un viaggio in un mondo alternativo, dove una macchina innovativa avrebbe potuto cambiare il futuro dell'informatica

di Tommaso Pitturru

All'inizio degli anni '80, il mercato degli home computer era in pieno fermento. La guerra dei prezzi, innescata soprattutto dalla Commodore di Jack Tramiel e da Sir Clive Sinclair con il suo ZX Spectrum, lasciava margini e spazi di manovra sempre più risicati. In questo scenario, Texas Instruments si era ritagliata un suo spazio grazie al TI-99/4A, commercializzato a partire dal giugno del 1981. Si trattava dell'evoluzione dell'acerbo TI-99/4, uscito due anni prima forse troppo in anticipo sui tempi.

Il TI-99/4A era una macchina decisamente fuori dagli schemi. Era l'unico home computer caratterizzato dalla presenza di una CPU a 16 Bit: il TMS-9900, con clock a 3 MHz. Tale dotazione differenziava il TI-99/4A dai concorrenti, basati per lo più su processori MOS 6510 e Zilog Z80, entrambi a 8 Bit.

Un altro aspetto interessante del Ti-99/4A consisteva nella elevata espandibilità del sistema, garantita da una serie di periferiche proprietarie, tra le quali spiccava un ingombrante box per espansioni multiple e un interessante sintetizzatore vocale. Di contro, la memoria era limitata a 16kb e non sfruttava adeguatamente i 16 bit del processore a causa del bus a 8 bit.
Le modalità grafiche erano simili a quelle dello ZX Spectrum e degli MSX di prima generazione e il comparto sonoro a 3+1 canali, seppur buono, non eccelleva come quello del C64.

Fig. 1 - Prototipo del TI-99/8

A Dallas, sede della Texas Instruments, rimasero sbalorditi dall'enorme diffusione di macchine come il Vic-20 prima, e il Commodore 64 e lo ZX Spectrum poco dopo: prodotti non perfetti, ma con un miglior bilanciamento generale, buona disponibilità di software e un prezzo che in poco tempo mise alle corde il computer made in Texas.

La risposta fu il TI-99/8

Presentato ufficialmente al Consumer Electronics Show (CES) di Las Vegas nel gennaio del 1983, questo computer rappresentava la contromossa con cui TI intendeva uscire dall'angolo nel quale era stata schiacciata dalle aziende concorrenti. Un progetto ambizioso, nato per correggere le criticità del TI-99/4A e sprigionare finalmente tutto il potenziale che l'architettura a 16 bit aveva solo lasciato intravedere, senza però costringere i vecchi utenti a ripartire da zero.

Le sue caratteristiche rappresentavano un enorme passo avanti:

Un nuovo processore: il cuore della macchina era il potente microprocessore a 16-bit TMS9995, operante a 10 MHz, ma con la possibilità di scalare la velocità in modo da renderlo pienamente compatibile coi programmi scritti per il modello precedente. A differenza del passato, questa CPU poteva finalmente accedere a 64 KB di RAM ad alta velocità (espandibile fino a 15MB), risolvendo il più grande collo di bottiglia che affliggeva il 99/4A e promettendo un'esecuzione dei programmi drasticamente più rapida. A questa memoria si aggiungevano 16 KB dedicati esclusivamente al video.

Software Evoluto: all'accensione, il computer presentava un menu tramite il quale era possibile accedere al TI Extended BASIC II, per garantire continuità e un ambiente familiare agli utenti del 99/4A; oppure poteva essere eseguito il potente UCSD p-System, un software professionale che permetteva di programmare con un linguaggio evoluto come il Pascal.

Sintesi Vocale di serie: l'iconico sintetizzatore vocale, uno degli accessori più desiderati ma anche più costosi per il TI-99/4A, venne integrato direttamente nell'hardware del 99/8, divenendone una caratteristica standard accessibile a tutti i programmi, senza costi aggiuntivi.

L'Hex-Bus: il TI-99/8 abbandonava l'ingombrante sistema di espansione del suo predecessore in favore del nuovo Hex-Bus: una sorta di interfaccia seriale ad alta velocità, molto più compatta ed economica, che permetteva di collegare in cascata una nuova generazione di periferiche, come lettori di floppy disk, stampanti e modem, in modo semplice e ordinato.

Grafica e Suono: I processori video e sonori rimasero pressoché gli stessi del TI-99/4A, garantendo una compatibilità del 100% con l'intera libreria di giochi e software esistente. Le prestazioni sarebbero state comunque migliorate dalla potenza del TMS9995 e dall'accesso più rapido alla RAM. Un incremento della risoluzione e una palette di colori estesa avrebbero però reso il TI-99/8 superiore a qualsiasi altro dispositivo concorrente nel 1983.

Nonostante le premesse eccellenti e l'accoglienza positiva

al CES, il destino del TI-99/8 era già segnato. La guerra dei prezzi del 1983 si rivelò insostenibile. Nel secondo trimestre la divisione home computer di Texas Instruments registrò perdite per oltre 100 milioni di dollari, una cifra colossale per l'epoca. La dirigenza non poteva più giustificare un simile salasso finanziario, anche in considerazione del fatto che il prezzo previsto per il nuovo prodotto difficilmente sarebbe potuto scendere sotto i 600$. A complicare ulteriormente le cose, si aggiunse una guerra intestina tra la sede di Dallas, dove era stato concepito e prototipato il TI-99/8, e quella di Austin, concentrata su altri progetti.

Il 28 ottobre 1983 Texas Instruments annunciò il suo ritiro dal mercato degli home computer. La produzione del TI-99/4A, il cui prezzo nel frattempo scese a 99$ in modo da consentire lo smaltimento delle scorte, sarebbe cessata e, con essa, ogni speranza per il suo promettente successore. Il TI-99/8, la macchina progettata per vincere la guerra, non sparò mai un colpo.

Da parte nostra possiamo soltanto dire che si trattò di un'occasione persa. Nuovi personal computer a 16 bit furono poi introdotti massivamente nel 1984 con l'Apple Macintosh, a prezzi ben superiori (circa 2.495$), e nel 1985 con Atari ST prima e Commodore Amiga poco dopo, ottenendo un successo meritato che i tanti fans del TI-99/4A avevano sfiorato. Non si fa fatica a immaginare un terzo incomodo tra le soluzioni Commodore e Atari, avvantaggiato da una solida base a 16 bit. Un computer completato da quelle migliorie tecnologiche che, sulla scia del lavoro di Texas Instruments, presero poi altre strade: dai chip grafici e sonori evoluti degli standard MSX2 e 2+, fino all'interfaccia grafica che l'espansione Geneve 9640 di Myarc regalò qualche anno dopo ai TI-99/4A superstiti.

Fig. 2 - Texas Instruments TI-99/4 (immagine da: www.ti99iuc.it)

Commodore 64 Ultimate: la recensione

di Alex "LEX" Fridman, traduzione di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Lo scorso Natale, sotto l'albero di tantissimi nostalgici è arrivato il nuovo C64 Ultimate. La creatura della "rinata" Commodore International Corporation capitanata da Peri Fractic. Vederlo lì sotto, in mezzo ad altri regali, ci riporta tutti un po' indietro nel tempo. Nei gloriosi anni '80, dove tutto ci appariva magico e che ancora ci scaldano il cuore attraverso i ricordi. Il team dietro al rilancio del marchio Commodore mescola figure storiche e volti della scena retro contemporanea, portando la credibilità dell'operazione agli occhi degli appassionati più "hardcore". Tra i nomi coinvolti ci sono Al Charpentier, Bil Herd, Dave Haynie, Jeri Ellsworth e RJ Mical e tanti altri. Testimonianza di un progetto che guarda tanto al passato quanto alla community attuale. Ma veniamo a noi… è il momento di aprire la scatola e vedere cosa c'è dentro.

Premessa

Urge farla sempre la premessa. Il Commodore 64 Ultimate è una rinascita ufficiale del C64 pensata per chi vuole usare l'8bit di Commodore e non solo "ricordarlo". Puntare all'implementazione FPGA anziché sulla semplice emulazione è stata la scelta giusta perché offre un'esperienza praticamente sovrapponibile all'hardware originale, ma con tutte le comodità moderne di connettività e gestione file… magari spronando ancora di più la già solidissima scena "homebrew" su questa piattaforma. All'interno della classica scocca dalla rinomata forma a "Biscottone/Breadbin" batte un cuore FPGA basato su chip AMD Artix 7, che replica CPU (6510), grafica (VIC-II) e audio (SID) del C64, garantendo compatibilità elevatissima con software e periferiche d'epoca. Sul fronte estetico abbiamo diverse versioni. Quella ordinata è la versione beige che riproduce il look del modello del 1982 con una fedeltà quasi maniacale, mentre la variante trasparente "Starlight" reinterpreta il mito in chiave scenografica, grazie alla scocca RGB che sembra uscita da uno spot futuristico degli anni '80 (decisamente "tamarra" ma con un fascino estremo). C'è anche il modello "Founder", ma per ora non sono riuscito a darci un'occhiata. In entrambi i casi, la tastiera integra switch meccanici moderni ma mantiene layout e sensazioni molto vicine all'originale, risultando comoda tanto per il gioco quanto per il BASIC. La vera forza del C64 Ultimate, però, è nella doppia anima: da un lato conserva porte storiche come Datassette, seriale per drive 1541, slot cartucce, uscite video analogiche e connettori DB9 per i joystick originali; dall'altro aggiunge HDMI fino a 1080p, USB, Wi-Fi e Bluetooth, permettendo di passare senza sforzo dal CRT alla TV 4K. Il sistema operativo alterna il classico prompt del C64 BASIC al menu Ultimate decisamente più moderno e amichevole con un file browser e la possibilità di settare tutte le impostazioni possibili (audio, video, gestione rete e altro).

Il "nuovo" Commodore 64 Ultimate

Splendido... Splendente!

"Apriamola questa dannata scatola"

Bello il box. Profuma di Commodore e fa bene alla vista. Aprendo la confezione ci si trova subito davanti il Commodore 64 Ultimate, ben protetto da polistirolo e plastica, affiancato da una scatola con cavi, alimentatore e una chiavetta USB rossa a forma di "musicassetta" che contiene giochi, demo e file vari, oltre a un voluminoso manuale ad anelli che riprende lo stile della guida originale (decisamente bello!).

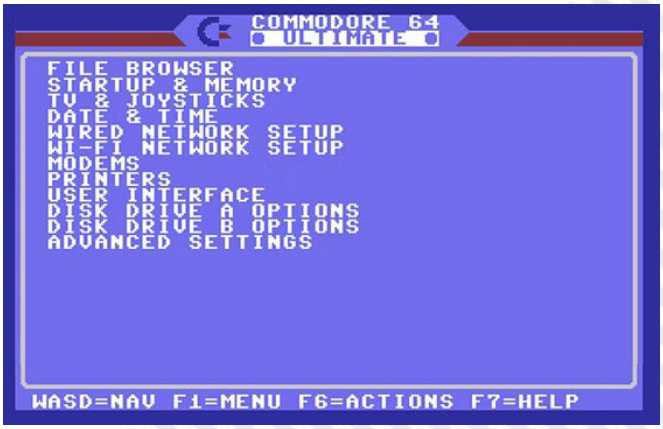
Il menù C64U e le sue funzioni

Ne ho già parlato prima, ma ci tengo ad inoltrami ancora un po' nel menù di gestiione del C64U. Come vi dicevo si tratta di un manager di impostazioni dalle tante funzioni: da qui si possono caricare giochi e immagini disco da USB, microSD o rete, configurare connessioni Wi-Fi ed Ethernet, regolare parametri audio/video e persino spingere l'overclock da 1 MHz fino a 64 MHz, attivando se necessario una RAM Expansion Unit virtuale fino a 16 MB (e così giocare a Sonic diventa libidine pura). L'interfaccia, pur richiedendo un minimo di abitudine a causa del layout particolare della tastiera C64 (per i novellini, noi croccantissimi esperti non ci spaventiamo!), consente anche di adattare risoluzione e resa dell'immagine al proprio monitor (fino a 1080p), con la possibilità di abilitare o disabilitare scanline a piacere per trovare il giusto equilibrio tra look retro e comfort visivo. Il tutto in modo piuttosto gradevole.

"... Ma posso attaccarci tutto?"

Si! Sulla carta si! Sul fronte della compatibilità, i test che ho fatto confermano che lavora senza problemi con cartucce originali come con alcune cartucce moderne (Kung Fu Flash ad esempio), joystick autocostruiti a 9 pin (ne ho uno fatto in casa che vi faccio vedere in foto), emulatori di datasette Tapuino e dispositivi SD2IEC che simulano il drive 1541. L'unico accorgimento riguarda proprio il mio joystick arcaico funziona senza intoppi... lo feci a scuola!!!

Per usare un'interfaccia SD2IEC: occorre disattivare temporaneamente dal menu l'unità virtuale "Built in Drive



Il comodo menù di gestione

Il mio arcaico joystick funziona senza intoppi... Lo feci a scuola!

A" per liberare il bus, dopo di che i comandi funzionano esattamente come su un C64 reale e si possono avviare demo e giochi da supporti esterni senza intoppi.

"... Ma cosa c'è dentro il nuovo biscottone?"

La PCB riprende il layout delle motherboard C64 sostituendo la logica originale con l'FPGA. Tutto il resto rimane nella loro esatta posizione: le porte per joystick, cartucce, alimentazione, datasette e drive restano nella posizione attesa. Al posto della vecchia User Port troviamo HDMI, Ethernet e USB. La motherboard di color bianco con serigrafia nera ospita il modulo Artix 7 su zoccolo tipo SODIMM, un ESP32 S3 per il Wi-Fi, un header P7 per collegare se si vuole una tastiera C64 originale, e due zoccoli ZIF etichettati SID CHIP 1 e 2 che permettono di montare uno o due SID reali al posto dell'emulazione UltiSID integrata.

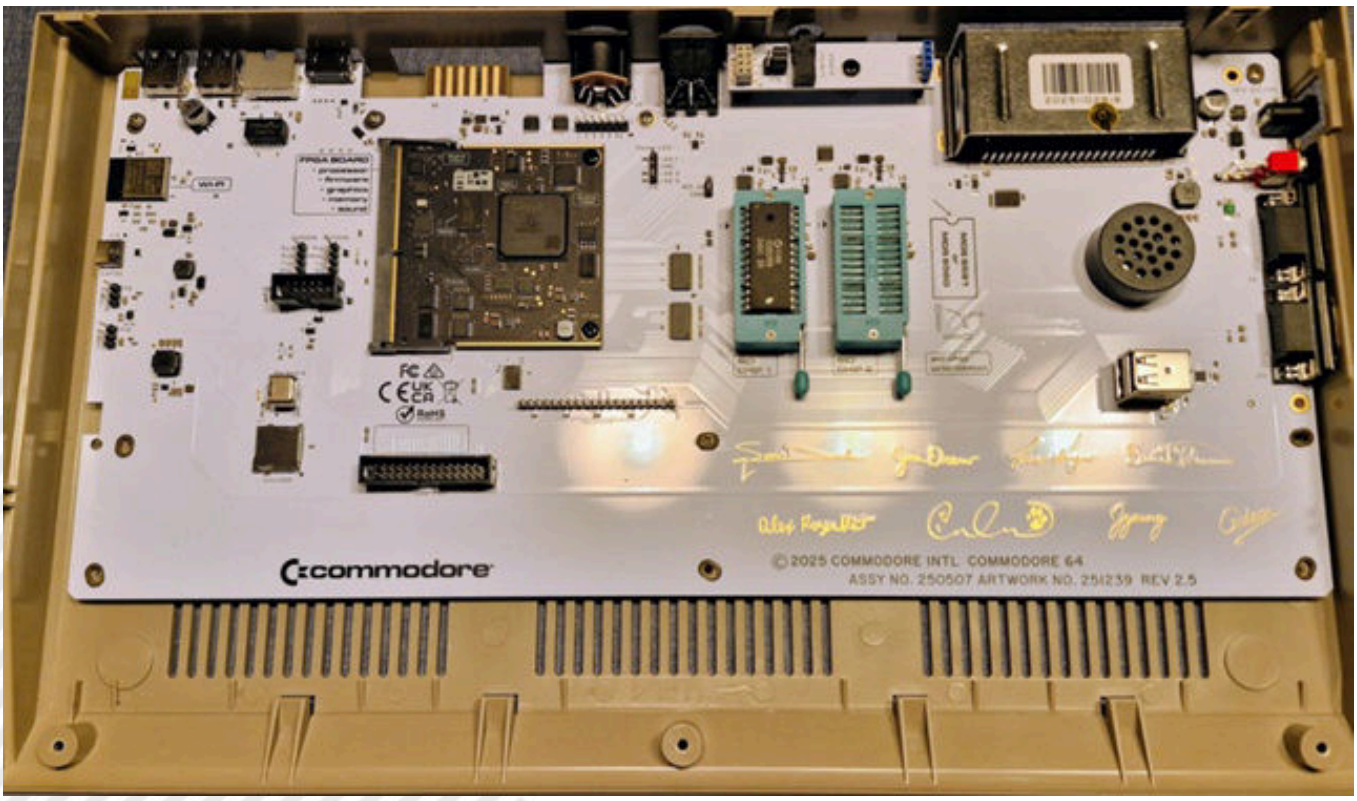
Test SID, caricamento gioco e messa online

Gli zoccoli SID presenti su scheda sono davvero convincenti, ma la possibilità di installare i chip 6581/8580 personali e poi selezionarli dal menù ci permette di risentire quel suono tipico del C64. Sul fronte del caricamento software... che dire?!... ci si può buttare su tutto. Oltre alle cassette originali, i floppy e le cartucce fisiche, la macchina legge direttamente USB con file di qualsiasi tipo (.tap, .d64, ecc) tramite il file browser. Questo mix antico/moderno mi garba assai!

Tramite lo strumento Commoserver/File Search possiamo andare in rete con Wi-Fi o Ethernet e scaricare quello che ci interessa. Chiude il tutto, la presenza del BASIC e la possibilità di poter visualizzare e testare la quantità "disumana" di applicativi, programmi e utility, di fatto allargando allo sviluppo diretto di nuovo software.

Conclusioni

Il Commodore 64 Ultimate non è solo una replica lussuosa di un computer storico, ma una piattaforma completa pensata per tenere vivo l'ecosistema C64 nel lungo periodo. L'hardware FPGA Artix 7, la cura costruttiva della scheda madre e il coinvolgimento di figure chiave della storia Commodore lo rendono un prodotto credibile anche agli



La pcb del C64 Ultimate

occhi dei puristi, mentre il menu avanzato, la rete integrata e il supporto sia ai supporti originali sia a immagini digitali lo trasformano in uno strumento potente per giocare, sviluppare e preservare software.

Questa "cura" ha un prezzo: il listino parte da circa 299,99 dollari per la versione beige, posizionandolo nettamente sopra alle soluzioni basate su emulazione come THEC64 e molto vicino, se non oltre, al costo di un buon C64 originale sul mercato dell'usato (ovviamente dipende dal modello). È una macchina pensata per chi vuole il "modo definitivo" di vivere il C64 oggi, più che per chi cerca solo una serata di nostalgia plug and play.

	C64 Ultimate	C64 originale (anni '80)	THEC64 (Maxi)
Specifiche tecniche	FPGA AMD Artix-7, replica hardware ciclica.	MOS 6510 e chip originali VIC-II, SID, CIA.	Emulazione VICE su CPU ARM quad-core.
Uscite video	HDMI 1080p + S-Video/Composito analogico.	RF/composito, con adattatori per ingressi moderni.	HDMI 720p, nessuna uscita analogica.
Porte	Datasette, seriale IEC, slot cartucce, DB9 joystick, multi-video out.	Datasette, seriale IEC, slot cartucce, DB9 joystick, user port.	Solo USB e HDMI, niente porte originali.
Compatibilità fisica	Supporta periferiche originali (tape, floppy, cartucce, joystick).	Compatibilità nativa con tutto l'ecosistema C64.	Solo dispositivi USB; niente Datasette o drive reali.
Tastiera	Meccanica moderna, layout C64, pensata per uso intensivo.	Tastiera a membrana/contatti dell'epoca, feeling autentico ma soggetto a usura.	Tastiera funzionante, ma con feeling più morbido e meno "solido".
Software incluso	USB "cassette" con 50 giochi, demo e musica.	Nessun software incluso di serie; dipendeva dal bundle.	64 giochi preinstallati e interfaccia a carosello.
Interfaccia utente	C64 BASIC + menu Ultimate con browser file e opzioni avanzate.	Solo BASIC e comandi a riga; gestione supporti totalmente manuale.	Menu grafico per selezione giochi + modalità BASIC classica.
Connettività moderna	USB, Wi-Fi, Bluetooth, espansioni interne (microSD, SID reali).	Nessuna; tutto analogico e off-line.	USB per storage e joystick moderni, niente rete integrata.
Prezzo indicativo	Da ~299,99 $ per la versione beige.	Solo mercato usato, con prezzi variabili anche elevati.	Circa 109 / 119 euro al lancio.
Target principale	Collezionisti ed Appassionati che vogliono il C64 "definitivo".	Utenti originali, collezionisti, puristi dell'hardware d'epoca.	Utenti casual e nostalgici che cercano facilità d'uso.

RetroMagazine WORLD

COMMODORE 64 ULTIMATE

VERDETTO

Prezzo impegnativo a parte, questo prodotto è più di un semplice ricordo, ma un sistema vivo. Una macchina che trasuda da tutte le parti il suo amore per l'8bit più famoso di sempre, lo riporta nel 21° secolo senza compromessi e senza tradirne lo spirito.
Sono convinto che in questo momento il buon vecchio Jack stia ridendo con quel suo vocione soddisfatto della sua creatura e di chi ne ha continuato a preservare l'eredità.

10

UnoCart+, la prima multicart per Atari 2600/7800+

di Filippo Santellocco – www.santellocco.com

È da poco disponibile la UnoCart+, la prima vera multicart per le console della Atari+ Platform: Atari 2600+ e 7800+. A dire il vero esiste una multicart precedente, la Dragonfly del 2020, ma è introvabile poiché prodotta per poco tempo. Anch'essa è compatibile con le console A+ grazie alla selezione dei titoli tramite schermo incorporato. Infatti le tradizionali multicart con menu a video non funzionano perché non possono comunicare con le nuove console Atari, le quali si limitano a copiare le ROM 2600 e 7800 e a inoltrarle ai rispettivi emulatori.

Data di lancio dell'Atari Video Computer System

La UnoCart+ arriva a poco più di due anni di distanza dalla commercializzazione dell'Atari 2600+, la replica curata da Plaion della console Atari Video Computer System del 1977.

A tal proposito, è del tutto privo di fondamento che la console sia stata lanciata l'11 settembre 1977. A quei tempi non esistevano date di lancio ufficiali, i prodotti arrivavano via via, non c'era una distribuzione coordinata come in anni successivi. La data trae origine dall'erronea interpretazione di una didascalia di un annuncio pubblicitario dell'11 settembre 1977 mostrato nel libro "Atari Inc.: Business is Fun".

L'etichetta della multicart

La versione del firmware provata: 2025-11

Esistono pubblicità antecedenti risalenti ad agosto. Inoltre ci sono giornali che annunciano la distribuzione dell'Atari VCS per luglio e che ne attestano la stessa per l'inizio nel mese di agosto.

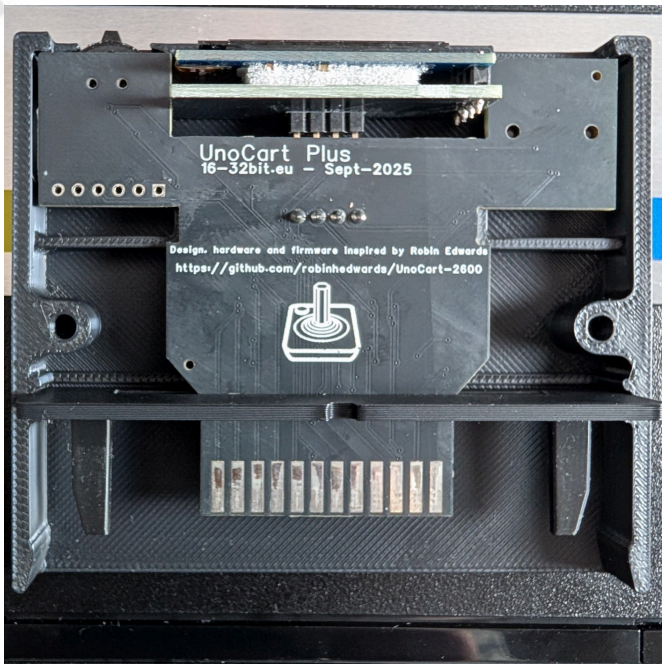
Lasciamo quindi l'11 settembre alla commemorazione dei tragici attentati del 2001.

Atari 2600+

La principale critica che fu rivolta alla console Atari 2600+ al momento della sua presentazione, oltre al fatto di non essere una soluzione FPGA, è l'impossibilità di caricare le ROM che legalmente si detengono.

Ma l'obiettivo del prodotto era quello di allargare il mercato dei fruitori delle cartucce anche a chi non disponesse di console originali collegate a schermi CRT, oppure modificate o collegate a convertitori di segnale video. Un mercato nel quale Atari si era affacciata con la riproduzione di vecchi titoli.

Le recensioni più superficiali sottovalutarono i lati positivi



Come scritto nel circuito stampato, la UnoCart+ è ispirata sulla UnoCart-2600 di Robin Edwards

della nuova console, quali la possibilità di far funzionare le cartucce, sia in standard PAL che NTSC, su schermi moderni. Chi magari in soffitta o cantina aveva vecchie cartucce ha potuto riesumarle e inserirle in un dispositivo che a livello tattile e visivo restituisce le sensazioni del passato, cosa che soluzioni simili (Hyperkin Retron77) non permettevano.

L'Atari 2600+ ha raggiunto l'obiettivo: sulla rete si sono manifestati nuovi appassionati e le vendite sono state soddisfacenti, tanto che successivamente sono state lanciate le console Atari 7800+ e Atari 2600+ Pac-Man Edition e nuovi controller wireless.

Alle riedizioni di vecchi titoli se ne sono aggiunti di nuovi, sia per 2600 che per 7800, offerti a prezzi concorrenziali grazie alla distribuzione internazionale. A ottobre 2025 è stato sottoscritto un accordo con Toaplan per convertire altri giochi, dopo l'apprezzato Tiger-Heli, a cominciare da Slap Fight. L'introduzione delle nuove console è stata vantaggiosa per tutti, anche per chi ha validi motivi per farne a meno.

UnoCart+

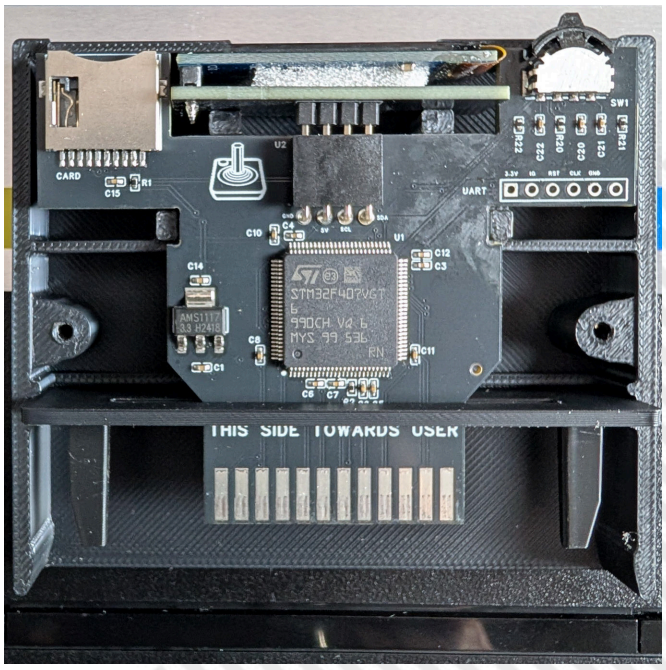
La limitazione di non leggere le ROM viene oggi parzialmente superata dalla UnoCart+, opera di Cyril Rossignol, un francese che vive nel Granducato di Lussemburgo. Il suo primo computer fu un Atari 1040 STf, seguito da un STe e da un Falcon, usato sino al 1998. Dopo una lunga interruzione, nel 2022 è tornato a occuparsi di Atari producendo diversi dispositivi, tra i quali l'emulatore di hard disk ST ACSI2STM e la multicart UnoCart-2600. Proprio su quest'ultima è in parte basata la UnoCart+, che permette di caricare ROM Atari 2600 (non 7800) sulle console Atari 2600+ e 7800+.

L'hardware – fondato sul microcontroller STM32 – simula l'elettronica delle cartucce originali di modo che il dumper delle console Atari+ riconosca correttamente le ROM. L'operazione sembra semplice, ma esistono decine di tipi di cartucce diverse. Nel corso degli anni furono introdotte cartucce di dimensioni superiori ai 4KB direttamente leggibili dall'Atari VCS. Tali cartucce, grazie a varie tecniche di bank switching e a RAM aggiuntiva, miglioravano la qualità dei giochi. Pitfall II addirittura integrava un coprocessore (DPC) che arricchiva grafica e sonoro. Il concetto del coprocessore è stato ripreso in tempi moderni da sistemi di bank switching quali DPC+, CDFJ o ELF. Quello della estrema varietà delle cartucce è un problema col quale anche le console Atari+ si sono scontrate. A tal proposito, deve essere rivolto un plauso a Plaion che in collaborazione con la comunità AtariAge supporta i suoi prodotti (anche la nuova Intellivision Sprint) con aggiornamenti continui.

Compatibilità

Qual è quindi il grado di compatibilità della UnoCart+ con le console dell'Atari+ Platform? Direi molto elevato, come mostrano le foto che accompagnano questo articolo.

Secondo i miei test dovrebbero funzionare tutti i giochi



Il circuito stampato con al centro il microcontroller ARM STM32F407VGT6

Connettore della cartuccia

del passato, a eccezione delle ROM delle cartucce Decathlon, Robot Tank, Pitfall II e Megaboy. Quanto agli homebrew, non vanno quelli che usano schemi di bank switching moderni come DPC+/CDFJ/ELF (ad esempio Champ Games) oppure quelli di Audacity Games. La compatibilità non potrà che migliorare, visto che il firmware, agevolmente aggiornabile, è in sviluppo e prossimamente sarà reso open source.

La UnoCart+ funziona anche con le console 2600 originali ma la compatibilità è minore. A mio avviso non un grande problema, perché quasi tutti i loro possessori dispongono da tempo di multicart ben più comode con selezione dei titoli a video.

Slot per microSD, display OLED e selettore per la navigazione

Modalità d'uso

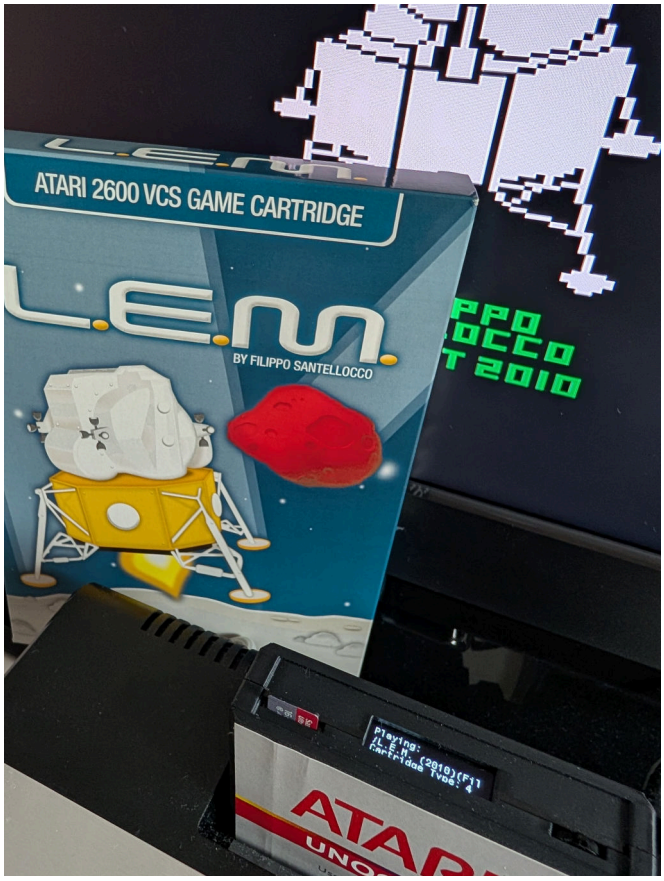
Usare la UnoCart+ è molto semplice. Basta porre le ROM in una scheda microSD, sceglierne una tramite un piccolo schermo OLED (128x32 pixel) e un selettore per la navigazione che può essere premuto oppure spostato a sinistra o a destra, e spegnere e riaccendere la console. I titoli vengono mostrati in ordine alfabetico e quelli che eccedono i 18 caratteri scorrono sullo schermo. Sono supportate le cartelle, il cui uso è consigliato per agevolare la navigazione tra le tante ROM.

Conclusioni

Le funzionalità e il prezzo non impegnativo (40 euro più spese di spedizione dall'Europa) rendono questo prodotto interessante per i proprietari di console Atari+ che desiderino usare le ROM 2600, comprese quelle dei tanti homebrew che non sono disponibili in versione fisica.

Pagina del produttore:

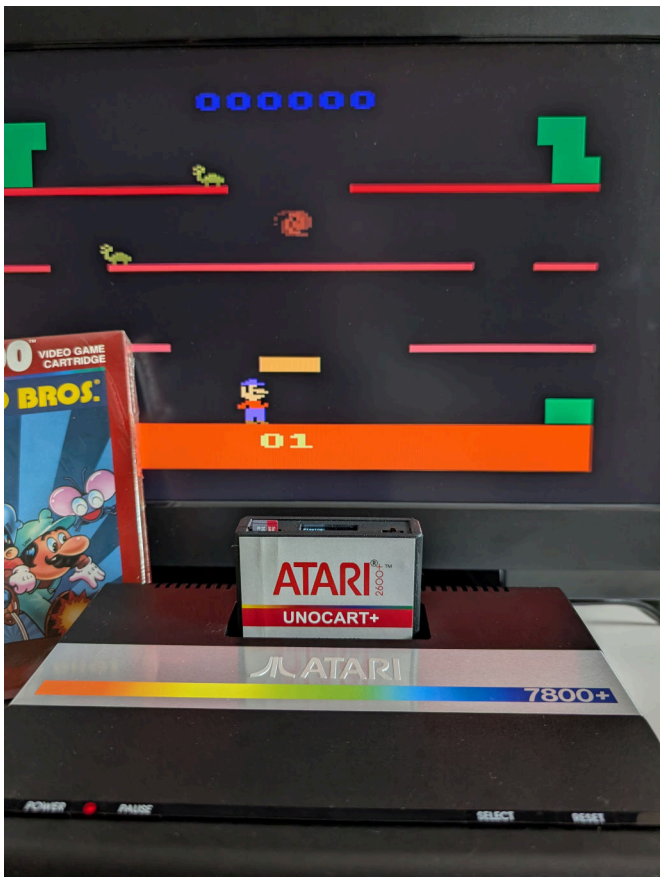
https://www.16-32bit.eu/

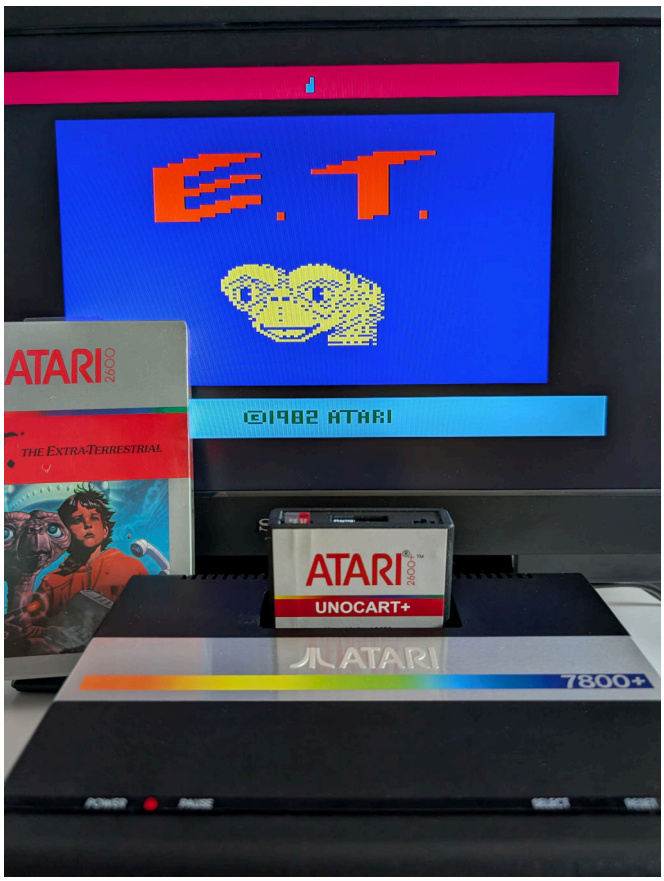


L.E.M. homebrew del 2012

Compatibilità

Secondo i miei test dovrebbero funzionare tutti i giochi del passato, a eccezione delle ROM delle cartucce Decathlon, Robot Tank, Pitfall II e Megaboy. Quanto agli homebrew, non vanno quelli che usano schemi di bank switching moderni come DPC+/CDFJ/ELF (ad esempio Champ Games) oppure quelli di Audacity Games....





MicroText per Commodore 64 - parte 1

di Francesco Fiorentini

Quando trovo qualcosa che di interessante su Facebook che colpisce la mia attenzione, sono solito salvare il post per utilizzarlo successivamente come materiale per i miei prossimi articoli. E' il caso di questo articolo che deriva da un post che ho salvato più di anno fa, esattamente ad ottobre 2024, e che parlava del recupero effettuato da Perifractic di un software chiamato **MicroText** per Commodore 64.

Scorrendo la lista degli elementi salvati, che ormai sono decisamente tanti, per qualche ragione il post ha attirato nuovamente la mia attenzione ed ho voluto approfondire. E meno male!

Cosa mi sono perso da un anno a questa parte e cosa mi sarei perso se ancora avessi tenuto questo argomento nell'oblìo...

Cos'è MicroText?

Parafrasando quello che dice il manuale stesso, scannerizzato e messo a disposizione insieme al software da Perifractic su archive.org, MicroText è un sistema di authoring potente e al tempo stesso intuitivo, progettato per semplificare la realizzazione di un'ampia gamma di dialoghi uomo-computer. Testo, grafica e video possono essere integrati in un'unica presentazione, offrendo un'esperienza interattiva completa. Anche utenti privi di competenze informatiche possono creare rapidamente materiali didattici efficaci, mentre gli utilizzatori più esperti possono sfruttare una vasta gamma di funzionalità avanzate. Le sue applicazioni spaziano dai sistemi di intervista e questionari ai pacchetti educativi, dai corsi di formazione alle dimostrazioni interattive e alle simulazioni. Lo si può immaginare come una sorta di ibrido tra PowerPoint e le pagine web ante litteram, ma senza vedere di cosa sia capace è veramente difficile capirne le potenzialità e le possibilità di utilizzo.

Dopo essermi guardato il video di Perifractic, https://www.youtube.com/watch?v=DvSlWLgXcsU, ho percepito che ci travavamo di fronte a qualcosa di veramente interessante e di straordinario, soprattutto se pensiamo che si tratta di un software di piu' di 40 anni fa.

MicroText è stato sviluppato presso il **National Physical Laboratory (NPL)** ed è coperto da Crown Copyright © 1983, mentre La versione per Commodore 64 è un'implementazione successiva, con copyright © Ariadne Software Ltd del 1985.

Il National Physical Laboratory è il laboratorio nazionale di metrologia del Regno Unito, è l'equivalente del nostro INRIM, l'Istituto Nazionale di Ricerca Metrologica.

Sembra che il NPL abbia creato Microtext non come un prodotto commerciale, ma come prototipo di rete informativa e standard di comunicazione per computer domestici.

Era un modo per testare tecnologie che oggi consideriamo alla base di Internet e dei servizi online. Probabilmente questa è anche la causa per la quale il software non ha avuto il successo commerciale che avrebbe meritato e perché fosse quasi andato perduto in tutti questi anni.

L'intenzione di renderlo un prodotto commerciale a tutti gli effetti c'era, infatti il manuale riporta che il software era già disponibile per i sistemi BBC Micro, Electron, Apple, IBM Micro e CP/M, e che sta rapidamente diventando uno standard per la formazione basata su computer e la relativa creazione di contenuti su microcomputer a basso costo, offrendo potenza e praticità uniche agli autori che non sono esperti di computer. Evidentemente qualcosa dev'essere andato storto negli anni successivi.

Come appare MicroText

Dopo una doverosa, quanto lunga, introduzione, vediamo come si presenta il software MicroText.

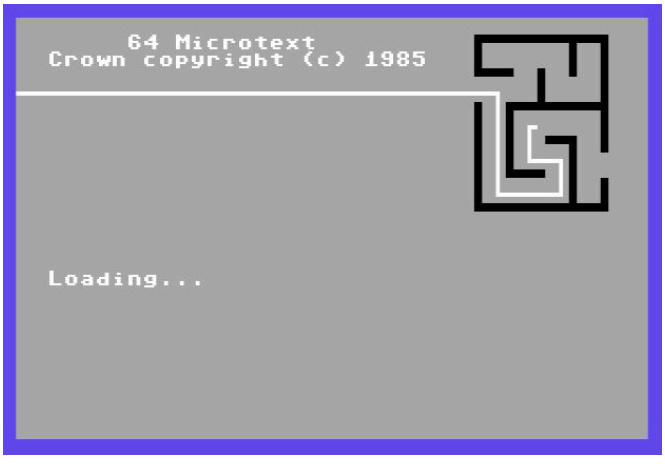


Fig.1 - Il caricamento di MicroText

Fig.2 - Il caricamento di MicroText

Fig.3 - Ambiente di sviluppo di MicroText

Possiamo scaricare tutto il materiale messo a disposizione da Perifractic, software e manuali, da archive.org a questo indirizzo:

https://archive.org/details/microtext-user-guide-from-perifractic

Una volta scaricato il software basta inserirlo nell'emulatore per capire immediatamente che ci troviamo di fronte a qualcosa di affascinante. Il caricamente infatti è decisamente accattivante per un prodotto commerciale (Fig. 1).

Terminato il caricamento l'introduzione ci informa che questa versione di MicroText è la 2.60A (Fig. 2).

Finalmente, dopo aver premuto un tasto qualunque (chi si ricorda di Homer alla ricerca del tasto qualunque? cit.), ci troviamo di fronte all'ambiente di sviluppo di MicroText (Fig. 3). Per sapere cosa fare, possiamo leggere il manuale, che presenta un walkthrough piuttosto intuitivo per capire la filosofia del pacchetto, oppure possiamo digitare il comando **HELP** (Fig. 4):

```
RUN (module) loads and runs a module
TEST(module) runs a module in test mode
<STOP>       edits existing frame
<RUN>        restore original frame

FRAME  (num) creates or goes to frame
COMMENT(num) creates a comment frame
COPY   (num) copies current frame
ERASE(range) removes frames
PRINT(range) prints frames

LOAD(module) loads a module
SAVE(module) saves a module
NAME(module) renames current module
NEW          removes current module

SUMMARY      displays current summary
VARIABLES    displays current variables
FREE         shows unused space
```

Fig.4 - Output del comando HELP

Leggendo il manuale comprenderete immediatamente questi comandi perché sono decisamente intuitivi.

Prima però proseguire con l'esplorazione di MicroText e' bene dare un'occhiata a cosa contiene il disco. Spesso e

Fig.5 - Output del comando CAT

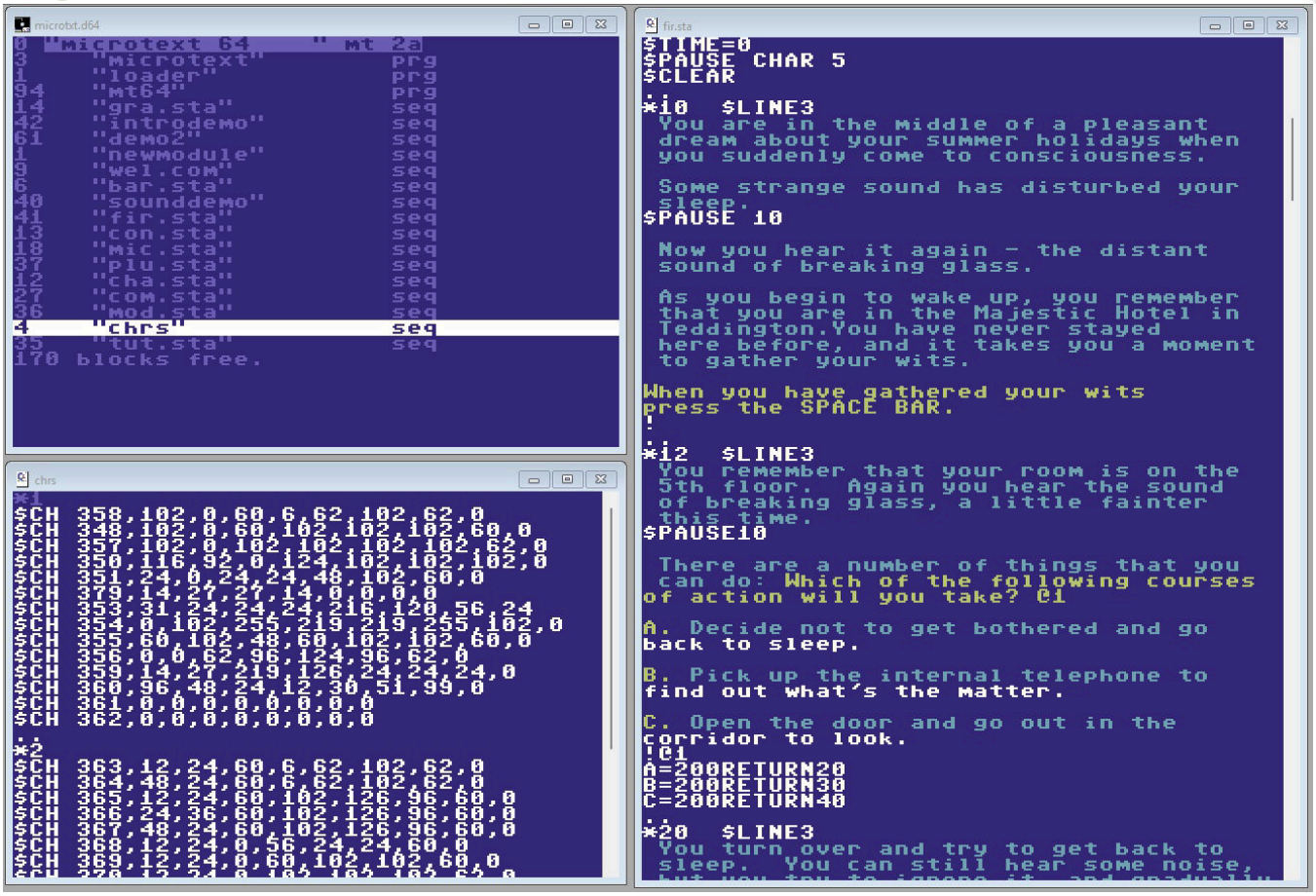


Fig.6 - Esplorando il dischetto con DIRMASTER

volentieri si trovano informazioni addizionali nascoste tra i file. All'interno di MicroText è possibile visualizzare il contenuto di un dischetto utilizzando il comando **CAT** (Fig. 5). Da qui si evince immediatamente che i moduli di MicroText sono salvati su disco con estensione **.STA** e, aprendone uno con DirMaster, ci accorgiamo immediatamente che le informazioni sono memorizzate in chiaro all'interno di file sequenziali. Nessuna codifica, i comandi sono leggibili come se i moduli fossero visualizzati dal software.

Questo mi ha fatto subito balenare un'idea per un possibile sviluppo legato a MicroText. Perché non utilizzare i software moderni per creare un modulo invece di editarlo sull'emulatore con tutte le limitazioni del caso?

Ho già in mente un paio di idee su come utilizzare MicroText in modo proficuo per RetroMagazine World, ma per il momento non voglio svelare niente. Restate sintonizzati!

Vediamo qualche esempio

Fino a qui tutto bello, ma non abbiamo ancora visto niente. Come suggerito dal manuale carichiamo quindi il modulo tramite il comando LOAD WEL.COM e, come specificato nel frame di commento C1, scriviamo RUN per eseguirlo. Dopo un paio di schermate introduttive ci troveremo di fronte alla lista dei programmi dimostrativi (Fig. 7). I più attenti di voi avranno già associati i file STA presenti nel dischetto con i moduli di questa lista. Proviamo a lanciarne qualcuno.

Escape from a hotel fire (FIR):

Questa sembra essere una semplice avventura testuale, dove, prendendo le giuste decisioni ai vari bivi narrativi, sarà possibile sfuggire ad un incendio che minaccia l'hotel dove alloggiamo per la notte (Fig. 8).

Plug faultfinding (PLU)

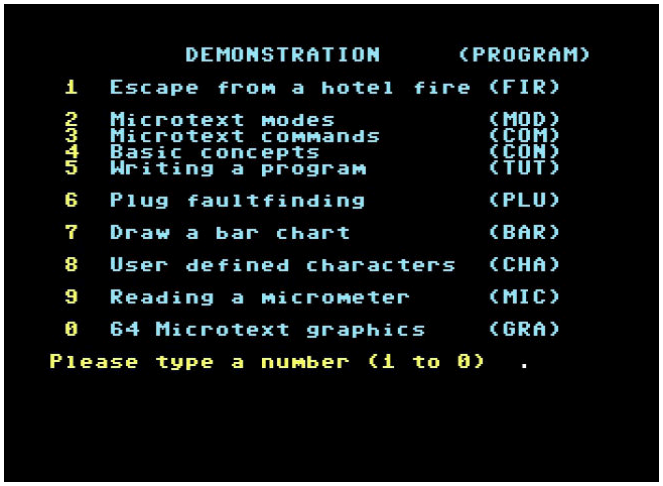


Fig.7 - Il modulo WEL.COM

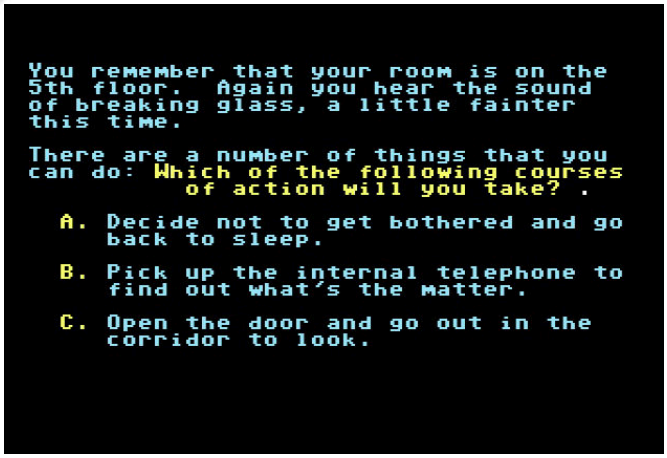


Fig.8 - Escape from a hotel fire

Fig.9 - Plug faultfinding

Questo è un programma dimostrativo per mostrarvi alcune delle caratteristiche di MicroText. Lo scopo di questo programma è quello di rendervi esperti nella diagnosi dei guasti nelle prese di corrente da 13 ampere.
Qui ci troviamo di fronte a qualcosa di più complesso, un modulo che mostra la capacità di MicroText di combinare testo, grafica (a caratteri) e l'interazione con l'utente.

Reading a micrometer (MIC)

Questo programma mostra l'uso della grafica ad alta risoluzione e dei numeri casuali in MicroText.
Il tema di questa dimostrazione è una sessione pratica sull'uso di un micrometro (Fig. 10).
Qui le cose si fanno interessanti perché avere la possibilità di accedere alla grafica in alta risoluzione così facilmente ci apre un ventaglio di opportunità decisamente stuzzicanti.

Draw a bar chart (CHA)

Il titolo è decisamente autoesplicativo. In questo caso il programma permette di disegnare dei grafiici a barre con le informazioni fornite dall'utente in tempo reale (Fig. 11).

Pensate una cosa del genere nel 1987; avere la possibilità di generare grafici in tempo reale e visualizzarli in una riunione tramite il portabile Commodore SX-64.

Gli altri esempi sono altrettanto interessanti, ma lascerò a voi lettori l'opportunità di visualizzarli e, perché no, di esplorarne il codice per cercare di capire come siano stati realizzati. D'altronde il manuale è a portata di mano e vi fornirà tutte le risposte in caso di dubbi.

Non c'è dubbio che MicroText sia un software incredibile e dalle grandi potenzialità, limitate soltanto dalla nostra fantasia. Peccato soltanto che non sia possibile creare dei file eseguibili per essere distribuiti, necessitando sempre dell'ambiente di sviluppo per essere eseguiti. Ma ormai, a distanza di 40 anni, questa non dovrebbe più essere una limitazione.
Nei prossimi numeri vedremo come creare dei moduli utlizzando i comandi di MicroText.
Continuate a seguirci!

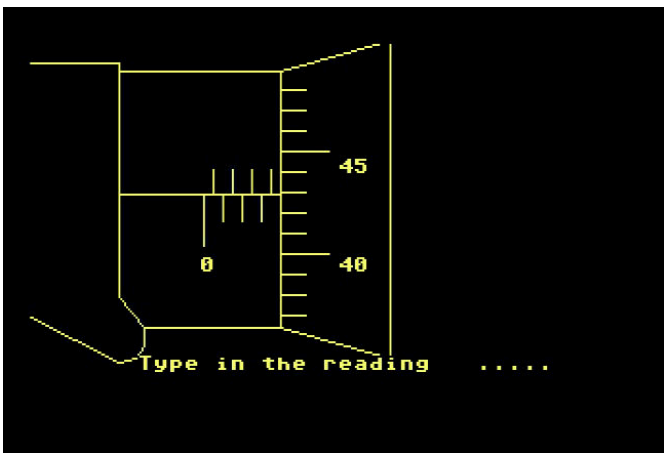


Fig.10 - Reading a micrometer

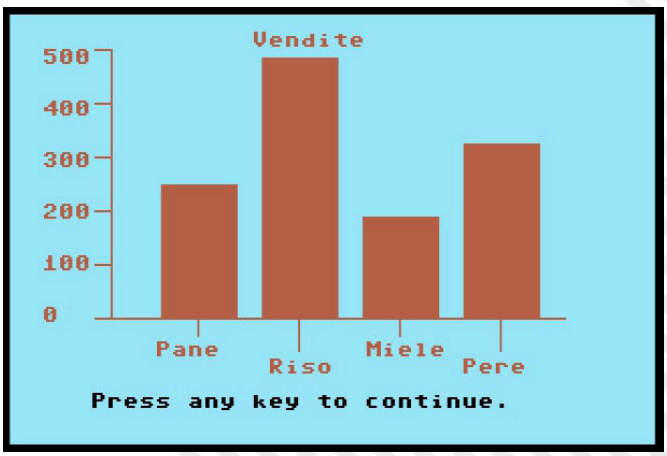


Fig.11 - Draw a bar chart

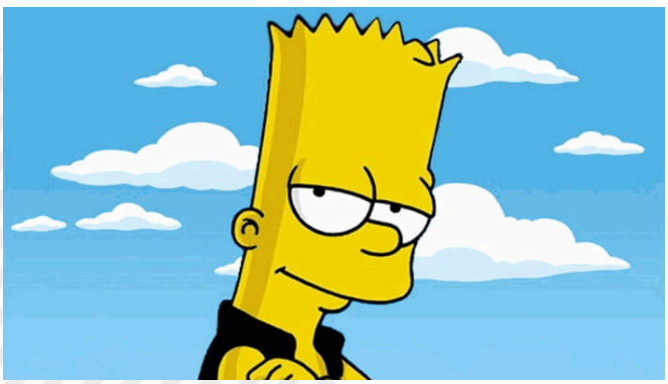
Amstrad CPC – giochiamo con le immagini!

di Francesco Fiorentini

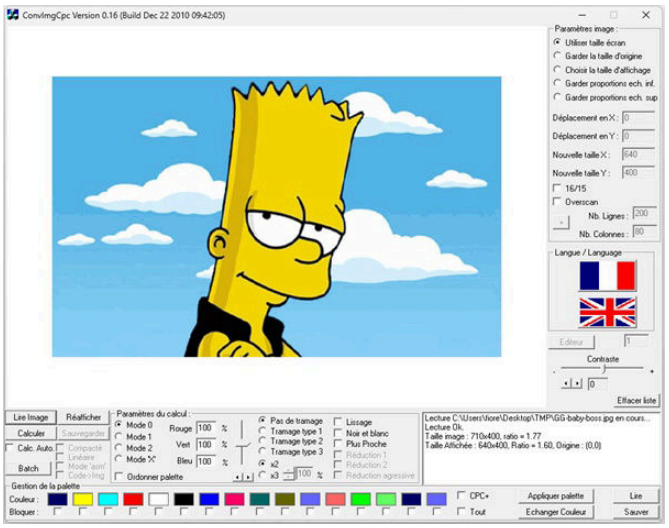
In questi giorni di ferie natalizie mi sono dilettato a trascrivere, editare e pubblicare alcuni listati su RetroLiPS. Uno di questi riguardava il porting di un gioco testuale, inizialmente per PC-IBM, su Amstrad CPC.
Il gioco in questione si chiama Dragster e lo potete trovare a questo indirizzo:
https://www.retromagazine.net/dragster-amstrad-cpc-locomotive-basic/

Il porting dei listati BASIC è un'operazione la cui complessità dipende in larga misura dalle differenze tra i dialetti dei sistemi di origine e di destinazione. Nel caso del listato in oggetto, gli interventi necessari si sono rivelati limitati e di semplice attuazione, grazie alla flessibilità e alla completezza del dialetto Locomotive BASIC dell'Amstrad.
Per il gioco in questione ho voluto aggiungere una semplice intro grafica, un'immagine da mostrare prima del caricamento. Durante il lavoro mi sono però scontrato con alcuni problemi di visualizzazione sul CPC, che sono riuscito a risolvere e di cui vorrei ora condividere la soluzione.
Per rendere l'articolo piu' interessante pero' partiremo da una nuova immagine, un .JPG qualsiasi, e vedremo come sia possibile trasformarla in un file .SCR da utilizzare sull'Amstrad CPC e con quali risultati.

Ho deciso quindi di scegliere un'immagine di Bart Simpson che renda l'idea della possibilita' grafiche del nostro CPC.



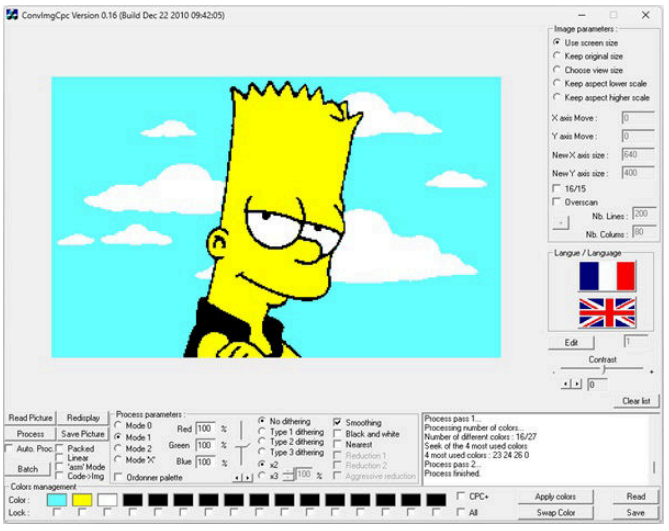
L'immagine in questione e' un JPG (710x400) trovata su internet, ma voi potete fare le prove con qualsiasi immagine volete.
Per convertire l'immagine da JPG a SCR utilizzeremo il programma **ConvImgCPC** che abbiamo gia' utilizzato in alcuni altri nostri articoli alcuni anni fa. ConvImgCpc è un piccolo ma utile programma realizzato da Demoniak, pensato per facilitare la conversione di immagini provenienti dal mondo PC verso il formato grafico del CPC.
Il programma supporta diversi formati di immagine di uso comune, come BMP, GIF e JPEG, e include anche il supporto per il formato SCR, tipico delle immagini create con OCP Art Studio.
Ecco come si presenta ConvImgCPC una volta caricata la nostra immagine JPG.



Per convertire l'immagine abbiamo a disposizione tutta la scelta dei modi grafici dell'Amstrad CPC che vi riporto qua sotto (tralasciamo per il momento il Mode X):

- Mode 0: 160×200 pixels with 16 colors (4 bpp)
- Mode 1: 320×200 pixels with 4 colors (2 bpp)
- Mode 2: 640×200 pixels with 2 colors (1 bpp)

Quest'immagine ha pochi colori, quindi possiamo provare



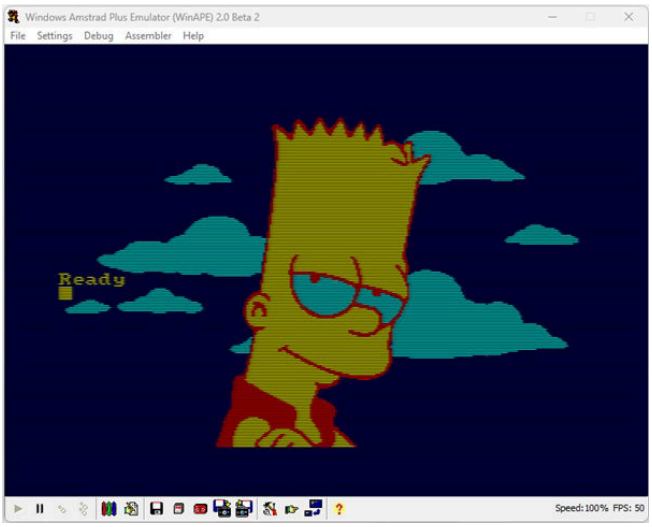
a convertirla in MODE 1 (320x200 a 4 colori). Attiviamo l'opzione smoothing per rendere più morbidi i passaggi tra i colori e i contorni. In questo caso aiuta a nascondere i pixel troppo evidenti e migliora la resa di sfumature e aree uniformi.

Salviamo quindi l'immagine con il nome "bartm1.scr"e proviamo a caricarla sul CPC.

Andiamo sull'emulatore, noi usiamo WinAPE e carichiamo l'immagine in menoria tramite il comando:

LOAD "bartm1.scr", &C000

Ed ecco l'immagine caricata il memoria e visualizzata sul CPC.



Ehi, ma aspetta un attimo... L'immagine e' la stessa che vedevamo su ConvImgCPC, ma i colori sono totalmente diversi... Come mai?

In questo caso il nostro computer utilizza i colori di default, se vogliamo visualizzare l'immagine con i colori corretti, cosi' come la vediamo su ConvImgCPC, dobbiamo forzare il computer ad utilizzare la paletta di colori con cui l'immagfne e' stata creata.

Se fate caso alla piccola finestra di testo, in basso a destra nel programma ConvImgCPC, vedete che il programma vi indica quali colori della palette standard del CPC sono stati utilizzati per creare l'immagine: 4 most used colors.

In questo caso i colori utilizzati sono: **23, 24, 26, 0**

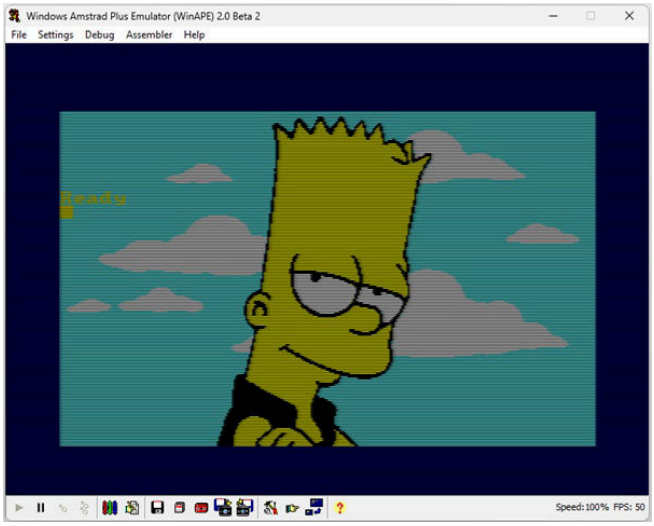
0 #000000 Black	1 #000080 Blue	2 #0000FF Bright Blue
3 #800000 Red	4 #800080 Magenta	5 #8000FF Mauve
6 #FF0000 Bright Red	7 #FF0080 Purple	8 #FF00FF Bright Magenta
9 #008000 Green	10 #008080 Cyan	11 #0080FF Sky Blue
12 #808000 Yellow	13 #808080 White	14 #8080FF Pastel Blue
15 #FF8000 Orange	16 #FF8080 Pink	17 #FF80FF Pastel Magenta
18 #00FF00 Bright Green	19 #00FF80 Sea Green	20 #00FFFF Bright Cyan
21 #80FF00 Lime	22 #80FF80 Pastel Green	23 #80FFFF Pastel Cyan
24 #FFFF00 Bright Yellow	25 #FFFF80 Pastel Yellow	26 #FFFFFF Bright White

Che corrispondono ai colori Pastel Cyan, Bright Yellow, Bright White e Black della palette standard del CPC (come si puo' vedere nell'immagine dei colori standard).

Come fare quindi per indicare al CPC di usare questi colori? Possiamo utilizzare un piccolo programma in Locomotive BASIC:

```
12 FOR A=0 TO 3:READ B:INK A,B:NEXT
15 DATA 23, 24, 26, 0
20 LOAD"bartm1.scr",&C000
```

Digitiamo quindi RUN e...



Decisamente meglio vero?

Pero' si puo' fare ancora meglio.

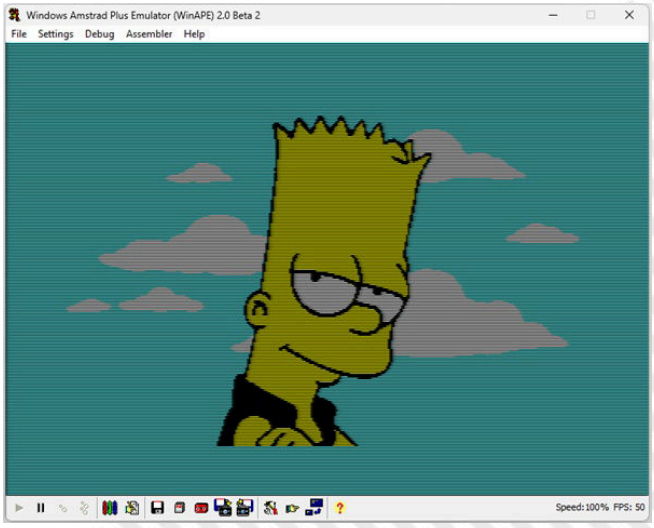
Spulciando su internet ho scoperto che con ConvImgCPC e' possibile memorizzare la modalita' grafica e la paletta utilizzata direttamente nel file SCR.

Nelle opzioni di ConvImgCPC mettete la spunta a **Code->Img** e salvate l'immagine come "bartpal.scr".

Dopodiche' sull'emulatore digitate:

LOAD"bartpal.scr":CALL &C7D0

Et voila', come per magia l'immagine viene visualizzata con i colori corretti e nella modlita' corretta!



Veritieri e... Inaffidabili (per C64 - per principianti)

di Eugenio Rapella

Il capitano Quirk atterra sul pianeta X popolato dai "VERITIERI", che dicono sempre il vero, e dagli "INAFFIDABILI" che mentono sempre.
Quirk si trova di fronte a tre alieni che battezza con i nomi di Alfy, Betty e Gammy; per cercare di identificare a quale categoria appartengono i tre, pone tre domande.
Si rivolge prima ad Alfy: "A quale categoria appartiene Betty?" "È INAFFIDABILE!" risponde Alfy.
Si rivolge ora a Betty: "Alfy e Gammy appartengono a categorie diverse?" "No!" risponde Betty.
Infine a Gammy pone la stessa domanda che aveva posto ad Alfy; la risposta di Gammy è: "Betty è una VERITIERA!"
A quale categoria appartiene Alfy? A quale Betty? A quale Gammy?

Quesiti come questo sono abbastanza frequenti nelle rubriche di "Giochi Matematici" (questo è presentato sotto forma di raccontino in "Professor Stewart's Cabinet of Mathematical Curiosities" di Ian Stewart) e, diciamolo francamente, sono piuttosto noiosetti. Questo poi è davvero subito risolto, ma ... è alla portata del C64? In fondo il suo BASIC non è proprio il linguaggio più adatto per problemi di questo tipo.

Possiamo fare così: introduciamo le variabili A, B, G che rappresentano Alfy, Betty e Gammy. Ciascuna variabile può valere "0", se l'alieno corrispondente è INAFFIDABILE, oppure "1" se si tratta di un VERITIERO (visto che non disponiamo del tipo "boolean", usiamo variabili intere con 0=falso e 1=vero).

Facciamo girare A, B, G negli otto modi possibili, ottenuti attraverso i tre cicli "for-next" delle istruzioni da 1 a 9, e, per ciascuna situazione, determiniamo le risposte, RA, RB, RG, che i tre darebbero nella situazione considerata. Se le RA, RB, RG ottenute corrispondono a quelle effettivamente fornite dai tre alieni, la terna A,B,G viene stampata e costituisce la soluzione (1 > VERITIERO; 0 > INAFFIDABILE)

PROGRAMMA 1:

```
1 for a=0 to 1:for b=0 to 1:for g=0 to 1
2 if a=0 then ra=1-b: goto 4
3 ra=b
4 if a<>g then rb=b: goto 6
5 rb=1-b
6 if g=0 then rg=1-b: goto 8
7 rg=b
8 if ra=0 and rb=0 and rg=1 then print"a,b,g > ";a;b;g
9 next:next:next
```

Nel PROGRAMMA 1 le istruzioni 2 e 3 si occupano della domanda rivolta ad Alfy: se A=0, ovvero se Alfy è INAFFIDABILE, la sua risposta sarà il contrario di ciò che, in questo momento, è Betty, dunque RA=1-B (se B=0 è RA=1, se B=1 è RA=0) e si salta alla 4; se invece Alfy è VERITIERA, è A=1, viene eseguita l'istruzione 3 e Alfy dirà ciò che è Betty in quel momento: RA=B. Il ricorso alla "goto" è necessario perché nel Basic del C64 non è previsto il costrutto IF..THEN..ELSE.. che sarebbe stato l'ideale (if a=0 then ra=1-b else ra=b).

La coppia di istruzioni 4 e 5 prende in carico la domanda rivolta a Betty: se davvero Alfy e Gammy appartengono a categorie differenti (ovvero se "a<>g") allora è RB=B: se B=0 significa che stiamo esaminando un caso in cui Betty è INAFFIDABILE e la risposta di Betty (RB) è "zero=falso", ovvero il contrario di ciò che si sta esaminando, mentre la risposta di Betty sarà "vero" se "a=g", anche qui il contrario della risposta corretta. Se invece stiamo valutando una situazione in cui Betty è VERITIERA (B=1), se "a<>g" la risposta di Betty RB=B confermerà che Alfy e Gammy appartengono a diverse categorie.
La coppia di istruzioni 6 e 7 è analoga alla 2 e 3 per quanto riguarda Gammy.

Quando si arriva all'istruzione numero otto, RA, RB, RG contengono le risposte di Alfy, Betty e Gammy nella situazione che si sta esaminando e si procede con il controllo come si diceva prima.

Queste “if” con il “go to” sono poco eleganti, ma il nostro Commodore possiede … un’arma segreta. Nel Basic del C64, un’espressione del tipo (a>b) ha valore “- 1” se “vera”, ha valore “0” se “falsa” (ad esempio, digitando PRINT (2=2) si ottiene “- 1”, con PRINT (2<1) si ottiene “0”). Ecco allora che l’istruzione IF a=0 THEN ra=1-b ELSE ra=b, non direttamente disponibile, si può ottenere con ra=(a=0)*(b-1)+(a=1)*(-b).

Infatti, se è a=0, si ha ra=(-1)*(b-1)+0*(-b)=1-b; se è a=1 avremo

ra=0*(b-1)+(-1)*(-b)=b come desiderato. In modo analogo si procede nelle altre due situazioni.

Ecco allora il PROGRAMMA 2 che risolve il quesito in modo più elegante e compatto:

```
1 for a=0 to 1:for b=0 to 1:for g=0 to 1
2 ra=(a=0)*(b-1)+(a=1)*(-b)
3 rb=(a<>g)*(-b)+(a=g)*(b-1)
4 rg=(g=0)*(b-1)+(g<>0)*(-b)
5 if ra=0 and rb=0 and rg=1 then print"a,b,g > ";a;b;g
6 next:next:next
```

In entrambi i programmi, i cicli “for next” proseguono fino al loro completamento; il fatto che la PRINT venga eseguita una sola volta garantisce che la soluzione trovata è anche unica.

Dite la verità, non vi aspettavate che il vostro C64 se la cavasse così bene anche con problemi di logica…

Starpost

di Javier Gonzalez - traduzione di Francesco Fiorentini

Qualche settimana fa, guardando YouTube, ho scoperto un gioco chiamato Starpost per il VIC20. Era la prima volta che sentivo parlare di questa cartuccia. Ha attirato la mia attenzione quanto le sue meccaniche, a me sconosciute, fossero simili a quelle di un piccolo gioco per Amiga che avevo visto alcuni mesi prima (Capacitor's Revenge - NdFF).

Di nuovo il paddle...

Ho trovato il gioco cercando sul mio disco rigido. Sono riuscito ad avviare una partita sull'emulatore, ma non riuscivo a controllare il movimento dell'astronave. Ho cercato le istruzioni su internet e ho trovato la copertina della scatola. In effetti il gioco può essere usato con joystick, tastiera o paddle. Quest'ultima opzione avrebbe dovuto insospettirmi. Comunque, ora conoscevo i tasti giusti, ma non riuscivo ancora a controllare il gioco.

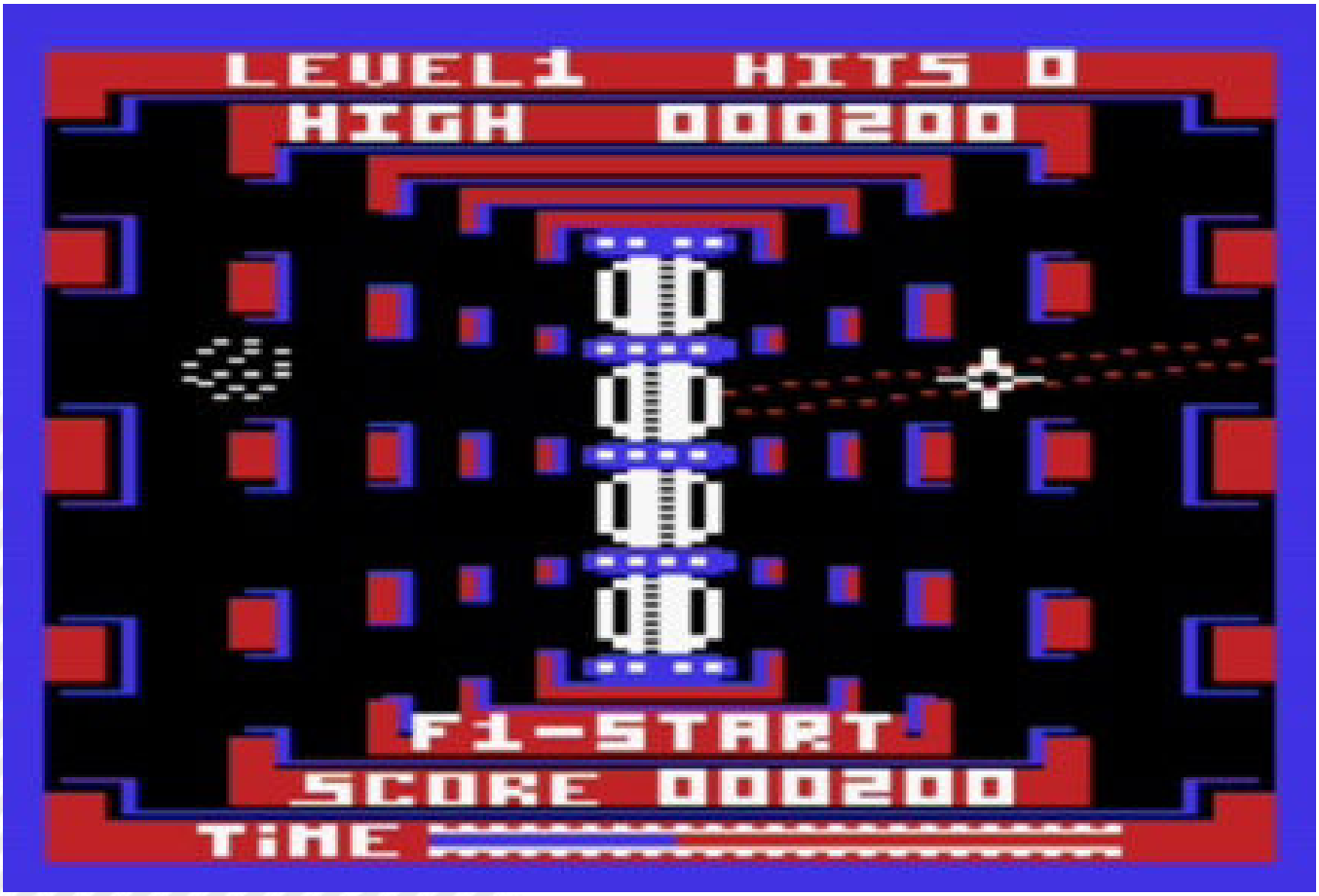
Mi capita di avere una vecchia versione di VICE, la 2.3, insieme all'ultima versione 3.8. Credo di aver usato VICE 2.3 su un Pentium 4. Ad ogni modo, il gioco funziona bene in questa versione datata dell'emulatore.

Ho deciso di indagare un po' più a fondo e di fare il debug del programma su VICE, con l'aiuto del suo monitor. Ho trovato gli indirizzi nel codice in cui vengono attesi i tasti premuti, tracciando i registri della matrice della tastiera. Ho notato che il flusso del programma saltava questa parte di codice, quindi mi sono concentrato sulle paddle. In effetti, il gioco funziona bene su VICE 3.8 se, invece del joystick, vengono selezionate le paddle come periferica di input. Le paddle sono emulate tramite il mouse. Non mi piace per niente.

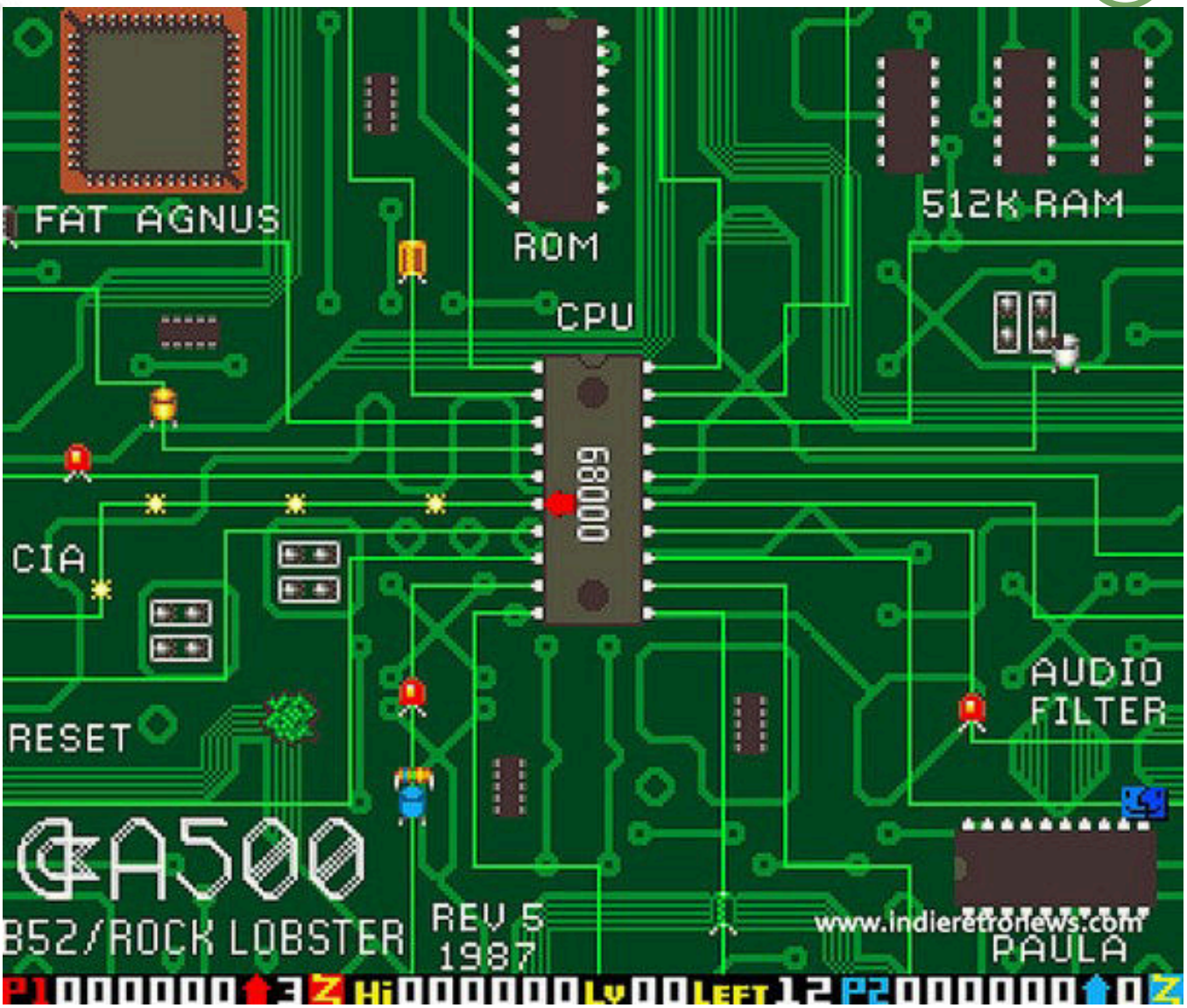
E' stato confrontando l'esecuzione del programma passo passo nei monitor di entrambi gli emulatori VICE 2.3 e 3.8, che ho individuato la differenza tra le due emulazioni. Non posso fornire dettagli perché, anche se sono passati solo pochi mesi, non ho conservato alcun dato.

Ma la differenza è che leggendo il registro VIC all'indirizzo $9008, senza una paddle configurata, si ottiene un valore di 0 nella versione più recente dell'emulatore VICE, mentre la versione più vecchia restituisce un valore di $FF che sospetto sia quello corretto.

Quindi un trucco per evitare il problema nella versione



Starpost, cartridge game per il VIC20



Capacitors Revenge sull'Amiga 500

attuale di VICE è digitare POKE36872,255 come se fosse in RAM. Il valore rimarrà invariato anche se si esegue un hard reset dell'emulatore. Questo non ha senso su una macchina reale, ma non le fa neanche male.

Eseguire il gioco in un'espansione di RAM

Come altri giochi in cartuccia, per esempio Tutankham, si basa sulle routine della ROM per inizializzare il chip VIC. Ciò significa che l'espansione di memoria non può essere collegata contemporaneamente alla cartuccia. Fortunatamente c'è una soluzione semplice, basta una piccola routine che mettiamo in RAM e una modifica nel binario della cartuccia per dirottare l'inizializzazione del VIC.

In RAM:

```
20 $1226 20 18 E5 jsr $E518
21 $1229 A9 96 lda #$96
22 $122B 8D 02 90 sta $9002
23 $122E A9 FF lda #$FF
24 $1230 8D 08 90 sta $9008
25 $1223 60 rts
```

Nella cartuccia:

```
.C:a012 20 26 12 JSR $1226
```

Al posto di:

```
.C:a012 20 18 E5 JSR $E518
```

Questo è necessario se si vuole giocare su un VIC20 reale con un'espansione di RAM, caricando il binario da un SD2IEC. Questa è la mia configurazione preferita. La correzione per il paddle non dovrebbe avere alcun effetto su una macchina reale ed è inclusa solo per permettere allo stesso binario di funzionare anche nell'emulatore VICE 3.8.

Link per il download del file .d64:

- https://drive.google.com/file/d/1x3ein1HLwA5sdCj4A0HsR9WyLHW7pC4k/view?usp=sharing

Paola e Francesco (per C64)

di Eugenio Rapella

Paola e Francesco, moglie e marito, si alternano nel lancio di un dado: chi per primo ottiene un 6 vince (e l'altro perde). Inizia Paola. Valutare la probabilità di vittoria dei due sposini.

Prima di metterci al lavoro con un po' di "Calcolo delle Probabilità", mettiamo al lavoro il nostro C64 e vediamo cosa succede se simuliamo un po' di partite: la frequenza di vittoria dei due ci suggerirà quale potrebbe essere la risposta.
Ecco una prima versione del programma:

```
100 print chr$(147);chr$(5):poke 53280,6:w=rnd(-ti)
110 input"quante simulazioni ";ns:us=1/6
120 for k=1 to ns:la=0:y=0
130 y=1-y:la=la+1:if rnd(1)<=us then 150
140 goto 130
150 if y then p=p+1
160 tl=tl+la
170 next
700 print:print" delle";ns;"partite simulate"
702 print p;"sono state vinte da paola"
704 print ns-p;"sono state vinte da francesco"
705 print:print"perc. vittorie di paola";100*p/ns
710 print"(valore atteso 54.5 %)":print
720 print"num. medio di lanci per part.";tl/ns
730 print"(valore atteso 6)"
```

Alla riga 100 le inizializzazioni di rito (pulizia schermo, caratteri bianchi, bordo blu); alla riga 110 si richiede il numero di simulazioni (NS). Per simulare il lancio del dado, non sarà necessario ricorrere alla classica INT(RND(1)*6)+1 (che fornisce un intero casuale tra 1 e 6), visto che, per il gioco in oggetto, basta discriminare tra l'uscita del 6 e un valore diverso da 6. Poiché la probabilità d'uscita di un numero fissato è 1/6, basterà confrontare RND(1), che fornisce un numero casuale compreso tra 0 e 1, con il valore 1/6. Se RND(1) è minore o uguale a 1/6, sarà uscito il 6 (l'utilizzo di US=1/6 al di fuori del ciclo di simulazioni fa sì che il C64 non perda tempo a ricalcolare ogni volta il risultato di 1/6).
Il programma di simulazione si risolve in sole sei istruzioni nel ciclo for-next dalla riga 120 alla riga 170.
Per ogni simulazione (K funge da contatore), la variabile LA, numero di lanci eseguiti, viene inizialmente posta uguale a zero. La variabile Y, posta uguale a zero nella 120, passa al valore 1 all'inizio della linea 130 dove viene eseguito il primo lancio (LA diviene 1).
Finché non esce il sei, la IF non viene verificata e la linea 140 rimanda il controllo alla 130 dove la Y=1-Y fa sì che in Y si alternino i valori 0 e 1. Quando "esce il sei", la IF passa il controllo alla 150: se Y=1 significa che era il turno di Paola (è lei che inizia il gioco!) e il totale delle vittorie di Paola, variabile P, viene incrementato.
Alla riga 160, viene aggiornata la variabile TL che contiene il totale dei lanci eseguiti nelle varie simulazioni.
Quando sono state eseguite tutte le simulazioni, si arriva alla 700 dove vengono stampati i risultati finali: il numero di partite vinte da Paola (P), quelle vinte da Francesco (NS-P), la percentuale di vittorie di Paola (100*P/NS) e il numero medio di lanci che si sono effettuati per completare una partita (TL/NS). Questi valori si possono confrontare con quelli previsti dalla teoria; ne parleremo tra poco.
Con l'emulatore VICE, il programma impiega circa 25 secondi a simulare 150 partite.

Se desiderate seguire un po' di più quello che succede, potete utilizzare il programma che segue: durante l'elaborazione il nostro Commodore ci dirà il numero della partita simulata, il nome del vincitore e il numero di lanci che si sono resi necessari per completarla.
Alla fine verrà stampato anche il numero di lanci della partita "più lunga", quella che ha richiesto il maggior numero di lanci per essere portata a termine (variabile MAXL).
Naturalmente, a causa delle PRINT intermedie, il programma

è più lento: 150 partite sono portate a termine in circa 55 secondi.
Ecco qui:

```
100 print chr$(147);chr$(5):poke 53280,6:w=rnd(-ti)
110 input"quante simulazioni ";ns:us=1/6
120 for k=1 to ns:la=0:y=0
130 y=1-y:la=la+1:if rnd(1)<=us then 150
140 goto 130
150 if y then p=p+1
160 tl=tl+la
170 print chr$(147)
300 print"----------------------------"
310 print"simulazione n.";k;"(su";ns;")"
320 v$="francesco":if y then v$="* paola *"
340 print"ha vinto > ";v$
350 print"numero lanci > ";la
355 print"----------------------------"
360 if la>maxl then maxl=la
370 next
700 print:print" delle";ns;"partite simulate"
702 print p;"sono state vinte da paola"
704 print ns-p;"sono state vinte da francesco"
705 print:print"perc. vittorie di paola";100*p/ns
710 print"(valore atteso 54.5 %)":print
720 print"num. medio di lanci per part.";tl/ns
730 print"(valore atteso 6)":print
740 print"massimo numero di lanci"
750 print"richiesti in una partita ";maxl
```

E ora, per chi vuole continuare la lettura, … un po' di matematica.

La probabilità di vittoria di Paola (è avvantaggiata: visto che inizia la gara, se ottiene subito 6, non lascia a Francesco neppure il tempo di lanciare il dado!) si può calcolare in più modi utilizzando la "probabilità condizionata". Se H e K sono due eventi in alternativa (nel nostro caso H={esce il 6}, K={non esce il 6}) e A è un evento, la probabilità di A, P(A), può essere calcolata tramite la relazione

$$P(A)=P(A/H)\cdot P(H)+P(A/K)\cdot P(K)$$

Con P(A/H) si intende la probabilità che si verifichi A se ci si mette nell'ottica che si sia verificato H (analogamente per P(A/K)).

Spesso è comodo visualizzare il calcolo attraverso un "grafo ad albero": da ogni nodo si staccano delle frecce che segnalano le alternative e su ogni freccia si pone la probabilità condizionata che si verifichi l'evento "di arrivo" supponendo che si sia verificato l'evento "di partenza".

La "strada lunga" è quella raffigurata in fig. 1: il grafo … non ha fine perché, pur essendo certo che prima o poi la partita avrà termine, il numero di lanci non è limitato: anche se è sempre meno probabile, una partita potrebbe richiedere 100, 200, 1000 o più lanci.

Chi non vuole impegolarsi con la serie geometrica può passare oltre; i masochisti possono seguire il grafico di fig. 1 e concentrarsi sulle situazioni in cui è Paola ad aggiudicarsi la vittoria (VP). Detta P la probabilità di vittoria di Paola, avremo:

$$P=\frac{1}{6}+\left(\frac{5}{6}\right)^2\cdot\frac{1}{6}+\left(\frac{5}{6}\right)^4\cdot\frac{1}{6}+\left(\frac{5}{6}\right)^6\cdot\frac{1}{6}+\cdots$$

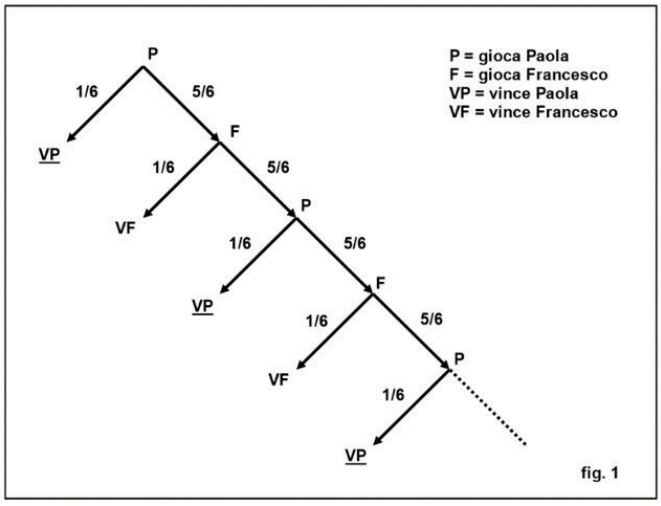


fig. 1

Con probabilità 1/6 Paola vince al primo lancio. Con probabilità 5/6 il turno passa a Francesco, ma Paola può ancora vincere se Francesco non ottiene 6 mentre lo ottiene lei al terzo lancio: $\frac{5}{6}\cdot\frac{5}{6}\cdot\frac{1}{6}$

(Paola non ottiene il 6; Francesco non ottiene il 6; Paola ottiene il 6). Oppure Paola potrebbe ottenere il 6 al quinto lancio se tutti i precedenti non hanno fornito il benedetto

6, questo avviene con probabilità $\left(\frac{5}{6}\right)^4 \cdot \frac{1}{6}$

e così via. La somma ha infiniti termini, ma si tratta di una serie geometrica convergente di ragione 25/36:

$$P = \frac{1}{6} \cdot \left[1 + \frac{25}{36} + \left(\frac{25}{36}\right)^2 + \left(\frac{25}{36}\right)^3 + \cdots\right] = \frac{1}{6} \cdot \frac{1}{1 - \frac{25}{36}} = \frac{1}{6} \cdot \frac{36}{11} = \frac{6}{11}$$

Il risultato si può ottenere più rapidamente con un paio di scorciatoie.

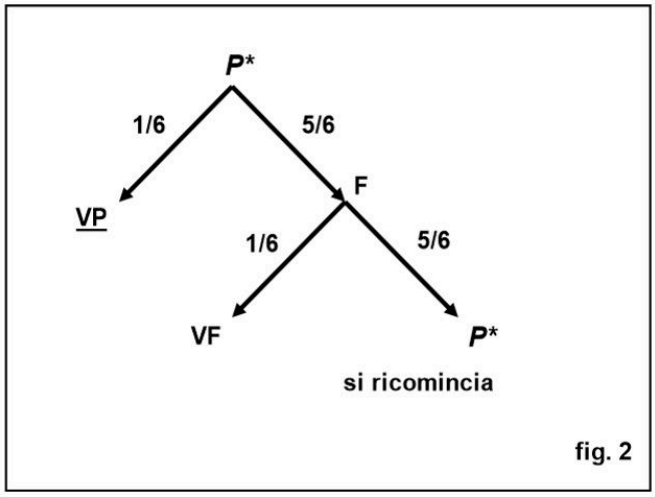


fig. 2

Indichiamo con X la probabilità che Paola si aggiudichi la gara; con l'aiuto della fig. 2 notiamo che

$$x = \frac{1}{6} + \frac{5}{6} \cdot \frac{5}{6} \cdot x$$

in quanto, se Paola non ottiene 6 al primo lancio e Francesco neppure, tocca di nuovo a Paola e da lì la sua probabilità di vittoria torna ad essere quella che aveva all'inizio, ovvero X. Risolvendo l'equazione si ottiene X=6/11. Un altro modo per arrivare alla stessa conclusione consiste nel notare che, se Y rappresenta la probabilità che sia Francesco a vincere la gara, è Y=(5/6)*X. Infatti, se Paola non ottiene 6 al primo lancio (e ciò avviene con probabilità 5/6), Francesco si trova nel ruolo del primo giocatore e, a partire da questa situazione, la sua probabilità di vincita diviene quella di Paola, ovvero X. Poiché X+Y=1, si ha X+(5/6)*X=1 da cui, di nuovo, X=6/11=0,545454... circa il 54,5%.

Il numero di lanci del dado che occorrono per completare una partita (indipendentemente da chi la vince) dipende dal caso ed è quella che i matematici chiamano una "variabile aleatoria".

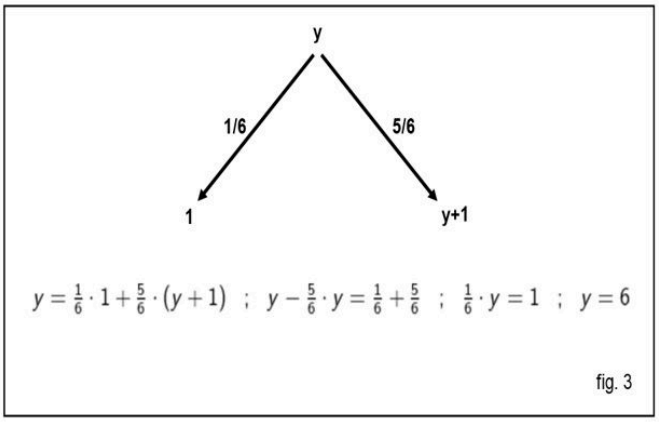


fig. 3

Per calcolarne il valore medio si può fare un discorso analogo a quello fatto in precedenza: se Y rappresenta ora il numero di lanci, possiamo notare che (fig. 3) Y vale 1 con probabilità 1/6 (se esce il 6 al primo lancio, il numero di lanci necessari a completare la partita è appunto 1), mentre con probabilità 5/6 il primo lancio viene, in un certo senso, sprecato e da lì occorreranno, in media, altri Y lanci, dunque, complessivamente, Y+1. In fig. 3 l'equazione viene risolta: il numero medio di lanci è pari al reciproco della probabilità di ottenere il 6, ovvero 6.

Ecco dunque spiegati i "valori teorici" con cui confrontare i risultati delle simulazioni eseguite, pazientemente e diligentemente, dal nostro caro Commodore 64. Non merita un applauso?

RetroLiPS - Retro Listings Preservation Society

di Francesco Fiorentini

Nel numero 30-IT (08-EN) di RetroMagazine World di Giugno 2021 annunciammo la nascita di un'area del nostro sito dedicata alla preservazione dei listati.
Adesso a distanza di circa 5 anni vogliamo fare il punto della situazione e vedere cosa possiamo fare per renderla ancora più appetibile per il futuro.

Diamo i numeri
I listati presenti nel nostro archivio sono al momento 82. La parte del leone, come è facile prevedere, spetta al Commodore 64 con ben 25 listati presenti, ma anche l'Amstrad CPC ed il Ti99/4A si difendono bene con rispettivamente 13 e 10 listati disponibili.
In totale le macchine rappresentate sono ben 15:
- Amiga
- Amstrad CPC
- Atari 8bit
- BBC Micro
- Commodore 128
- Commodore 64
- Commodore PET
- Commodore VIC20
- Dragon 32/64 Basic
- GEOS C64
- MSX
- Oric
- TI99/4A
- TRS-80 Model III
- ZX81

Il lavoro di preservazione dei listati richiede molto tempo. Spesso e volentieri i listati presenti nella riviste dell'epoca sono poco leggibili o contengono errori la cui risoluzione richiede la comprensione del codice. Personalmente è la cosa che mi piace di questa attività. Se dopo aver digitato un listato questo funzionasse al primo lancio, confesso che parte del divertimento mi verrebbe a mancare... Per fortuna non mi è quasi mai capitato. :-)

Modalità operativa - OCR
"Ma davvero vi mettete a scrivere i listati ricopiando il codice riga per riga dalle riviste degli anni '80?"
Ovviamente no. Per fortuna da qualche tempo possiamo contare sui servizi OCR - Optical Character Recognition, tradotto in italiano come Riconoscimento Ottico dei Caratteri. È una tecnologia che converte immagini, scansioni o foto di documenti in testo digitale. Il problema degli OCR è che sono ottimi per le lingue naturali (inglese, italiano, ecc.) perché possono contare sul contesto, sulle frequenze delle parole e su modelli linguistici per correggere errori e interpretare caratteri ambigui, mentre sono molto meno affidabili per i linguaggi di programmazione, dove ogni carattere ha valore sintattico e un singolo errore di riconoscimento rende il codice ineseguibile.

Modalità operativa - AI
Ed è qui che entra in gioco l'AI - Intelligenza Artificiale; mentre L'OCR trasforma immagini in testo, l'AI trasforma immagini in codice funzionante.
Servizi AI come DeepSeek, non solo leggono i caratteri, ma capiscono l'intenzione del programmatore originale, correggono gli errori di scansione e ricostruiscono la logica del programma.
Ovviamente non è sempre cosi', ma il salto di qualità da una semplice scansione OCR ad un riconoscimento del listato da parte dell'AI è sorprendente.

Ma recuperate solo i listati o fate altro in RetroLiPS?
Bella domanda. Con RetroLiPS non ci limitiamo a recuperare il codice dalla rivista, quando possibile cerchiamo di migliorarlo e/o di farne il porting per altre macchine.
Queste sono attività che ci aiutano a capire il codice e le differenze tra le varie macchine. D'altronde i dialetti BASIC delle macchine degli anni '80 erano profondamente diversi gli uni dagli altri e per fare alcune conversioni tocca davvero spremersi le meningi o cercare delle scorciatoie.

Adesso però tocca a voi. Alcuni lettori hanno già collaborato inviandoci listati, vecchi o nuovi non fa differenza, ma ne vogliamo ancora!

Area RetroLiPS sul sito di RetroMagazine:
https://www.retromagazine.net/category/retrolips/

Dir Browser - File browser moderno su C64

di Giampaolo Moraschi

Dir Browser è un file browser pensato per il C64 che punta a sostituire in blocco i classici strumenti "da directory" come CBM File Browser, con un'interfaccia più moderna e qualche trucco ben studiato. Un'alternativa completa anche ai sistemi più blasonati integrati in cartucce di nuova generazione, pur rimanendo un progetto alla portata di chi usa hardware tradizionale.

Interfaccia e usabilità

Il punto di forza più evidente è la IU. Curata e leggibile, con una disposizione delle informazioni che rende la navigazione tra file e directory molto più immediata rispetto ai browser storici. Il programma offre una struttura chiara delle liste, comandi rapidi e un feedback visivo ben pensato per l'uso quotidiano su C64, senza costringere a ricordare mille tasti oscuri.

Funzioni e "peculiarità"

Dir Browser viene descritto come un file browser con "peculiarità fantastiche", abbastanza avanzato da non avere nulla da invidiare ai sistemi integrati in cartucce come Ultimate o Sidekick. La sua forza sta nel permettere una gestione comoda di file e programmi anche a chi non dispone di soluzioni hardware moderne, mantenendo però un livello di comfort elevato nella selezione, nel lancio e nell'organizzazione dei contenuti.

A chi è destinato?

Il software è consigliato in particolare a chi usa ancora configurazioni più "classiche" e non ha una cartuccia di ultima generazione, ma vuole comunque un browser potente e pratico.

In questo senso, Dir Browser si posiziona come una sorta di "CBM File Browser 2.0". Stesso scopo, ma con un'attenzione molto maggiore alla presentazione e alla qualità della vita dell'utente.

Giudizio

Dalla presentazione emerge un tool che fa esattamente ciò che promette: rende più piacevole e rapida la gestione dei file su C64, con un'interfaccia moderna e alcune funzioni da "big" pur restando utilizzabile sul "ferro" originale. Non è solo un'alternativa a CBM File Browser, ma un upgrade naturale per chi passa molto tempo a caricare, testare e organizzare software sull'amato C64.

Dove trovarlo:

- https://graham-it.itch.io/dirbrowser

StoryCraft System - Avventure fai da te su ZX Spectrum Next

di Giampaolo Moraschi

StoryCraft System è un toolkit per ZX Spectrum Next pensato per chi vuole creare avventure narrative con una struttura da gioco del tipo "muoviti, parla, interagisci" senza dover scrivere una riga di BASIC, ma mantenendo comunque la possibilità di andare in profondità se lo si desidera. È un ambiente costruito con molta cura "da sviluppatore per sviluppatori", con esempi pronti e una pipeline moderna che dialoga bene con il PC.

Cos'è e come funziona

StoryCraft permette di realizzare giochi basati su storia in cui il giocatore esplora mappe, parla con personaggi e interagisce con oggetti per far progredire la trama che abbiamo in mente. Il cuore del sistema è un motore che legge mappe e dati evento precompilati, occupandosi di tutta la logica di base (movimento, collisioni, gestione messaggi) mentre l'utilizzatore si concentra su ambientazioni, dialoghi e script narrativi.

La particolarità più interessante è l'uso di un sistema visuale a mappe per definire eventi e logica, riducendo la "programmazione" a un lavoro di design su TILED e tool collegati.

Per lavorare ci servono:

• TILED, il map editor gratuito di Thorbjørn Lindeijer, per disegnare tilemap e layout.

• TILED2BIN di Rusty Pixels, che converte le mappe in formato compatibile con il Next.

• MESSAGE MAKER incluso nel pacchetto, che gira direttamente su Spectrum Next e serve a gestire testi e messaggi del gioco.

L'autore consiglia esplicitamente di impostare un workflow ibrido PC/Next (per esempio con VSCode) per rendere più rapidi test e iterazioni, e nel download troviamo tutto organizzato in cartelle: una "NEXT" con i file da copiare su SD per eseguire il sistema, e una "WINDOWS" con tutorial e template da usare come base per i progetti.

Per non lasciarci davanti a una pagina bianca, il pacchetto include un gioco template minimale e un esempio più corposo, "The Chronicles of Pard", che mostra in pratica cosa si può ottenere con il sistema. Una versione precedente del motore è già stata usata anche in "Santa's Magic Cookies", pubblicato su Nexter n.3 (rivista per utilizzatori del Next in lingua inglese), il che dimostra che non si tratta di un esperimento teorico ma di un tool già collaudato in produzione.

La combinazione di mappe tile-based, sprite disegnati dall'utente e gestione avanzata dei messaggi permette di costruire esperienze che stanno a metà tra l'avventura grafica leggera e l'action adventure con forte accento narrativo, sfruttando a pieno le capacità grafiche del Next.

Il nostro giudizio

StoryCraft System è chiaramente rivolto a chi ha voglia di raccontare storie sullo Spectrum Next più che a chi sogna di scrivere engine da zero. Artisti, narratori, level designer o semplicemente appassionati che vogliono vedere il proprio mondo prendere vita senza scontrarsi subito con il BASIC. Allo stesso tempo, lascia spazio ai "power user" che vogliono spingersi oltre, permettendo personalizzazioni per chi non ha paura di mettere le mani nel codice.

Nel panorama degli strumenti per Next, è un tassello prezioso perché non è solo un utility tecnica, ma un vero sistema di authoring pensato per abbassare la barriera d'ingresso allo sviluppo di avventure story driven, con una documentazione strutturata e una pipeline moderna che dialoga bene con il PC. Per chi ama il Next e ha più idee che tempo (o voglia) di fare motori di sviluppo su misura, è decisamente da tenere in considerazione.

Dove trovarlo:

- https://sunteam.itch.io/storycraft

PTSource MiniVMDOS - Più che “un altro DOS”

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

PTSource MiniVMDOS è, più che “un altro DOS”, una piccola piattaforma retro computing chiavi in mano. Un ambiente DOS multitasking/multiutente, fortemente equipaggiato lato networking e sviluppo, pensato per girare dentro MiniVM o altre VM moderne, mantenendo però l’estetica e il workflow da macchina anni ’90.

Cos’è e cosa include

MiniVMDOS è un sistema operativo in stile DOS, 100% compatibile con MS DOS, PC DOS e DR DOS, con supporto alla modalità enhanced di Windows 3.11 e installabile sia in macchina virtuale (MiniVM, VirtualBox, VMWare, QEMU) sia su hardware reale. Nasce per far girare software legacy in un contesto moderno, ma è chiaramente pensato anche come sandbox per programmatori e appassionati di retro.
Dentro l’immagine trovi già:

• Un parco di circa 300 comandi e utility DOS.

• File manager stile “commander” (MiniVMDOS Commander) e un ambiente X like (MiniVMDOS XSystem) per dare un minimo di interfaccia più strutturata.

• Editor, help in linea, memory manager avanzato e vari tool di gestione disco e utenti.

In pratica non è il classico DOS “nudo”, ma un kit operativo completo pronto all’uso.

Focus su networking e strumenti moderni

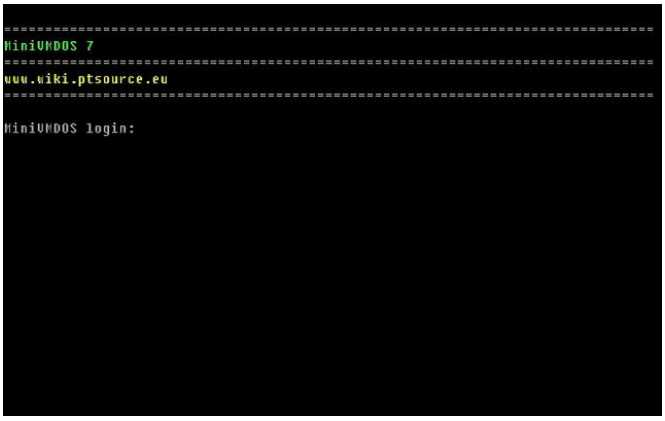
La parte davvero interessante, specie per un utente smaliziato, è l’attenzione maniacale al networking e agli strumenti tipici di un sistema *nix modernizzato.
All’interno troviamo:

• Stack TCP/IP con NetNode client/driver, Samba client, supporto multiutente e ambiente di rete completo.

• Tool testuali come Lynx, Gopher, WGET, Curl like (FTP, RSYNC, IRC, VNC, SSH e altro) per muoverti sul web e sulle reti moderne da un prompt DOS.

• Interpreti Bash, CSH e CMD, insieme a Python, Perl, TclSH, NASM, oltre al Basic proprietario PTSource (interprete + compilatore).

Questa combinazione piazza MiniVMDOS in una nicchia molto particolare. E’ DOS, ma armato come una piccola workstation testuale per sviluppo, scripting e amministrazione di rete.



Funzioni “da suite”: viewer, archivi, tool di sistema

Un’altra caratteristica è l’ampio corredo di visualizzatori e strumenti d’archivio già inclusi.

• Viewer per immagini (gif, jpg, bmp, pcx), video (mpeg, fli, flc), documenti (doc, wkb) e fogli di calcolo (dbf, xls, vari formati Lotus/Works).

• Estrattori per quasi tutti i formati storici: ZIP, ARJ, ZOO, RAR, PAK, LZH, LHA, ARC, ecc.

• Utility dedicate come User Manager, Menu Shell, Enhanced Disk Performance Driver, più il sistema di help e tutorial integrati.

Per chi ama avere “la cassetta degli attrezzi DOS” sempre a portata di mano, è quasi un toolkit definitivo, con la differenza che è già tutto preinstallato e configurato.

PTSGet, pacchetti extra e ambienti pronti

La distribuzione non si ferma all’immagine base. MiniVMDOS integra il package manager PTSGet, che gestisce l’installazione, l’update e la rimozione di pacchetti extra da un repository dedicato. Esiste un elenco pubblico di pacchetti aggiuntivi per MiniVMDOS, così puoi espandere l’ambiente senza dover inseguire manualmente zip sparsi in rete.
Sono disponibili:

• Installer per Windows che include MiniVM con MiniVMDOS pre configurato, puntato direttamente alle funzioni di rete e al supporto di stampa verso le stampanti di Windows.

• Immagine VMDK già pronta per VirtualBox, pensata per chi vuole attaccarla al volo e partire.

Dal punto di vista “user experience” questo riduce moltissimo lo sbattimento di configurazione tipico delle installazioni DOS/VM pigiate a mano.

```
TEST       NG     230580   28-09-03   11:13
ALL        MID     36669   13-07-24    1:58   MIDI                          13
TOASTER    MPG     78093   11-04-95    9:54
TEST       ARC     48466   13-07-24   13:26   ARC     4 Files   41 %  Crunched
CINDY      MPG    121290   13-01-95   14:40
TEST       ZOO     16952   13-07-24   13:28   ZOO     7 Files   35 %  ZOO Norm.
TEST       ARJ    206641   13-07-24   18:35   ARJ    21 Files   96 %
TEST       DOC    159214   09-03-92   13:00
TEST       WKB     30302   09-03-92   13:00
BARN       GIF    243878   17-07-24    0:51   G87a    768 x 512 x 256   16777216   LZW
XTALBONG   GIF    179108   17-07-24    0:56   G89a   1024 x 768 x 256   16777216   LZW
ACCOUNT    XLS      3191   31-10-87   12:00
ORDER      XLS      2102   31-10-87   12:00
FIREGIRL   FLI     59010   31-12-89   17:20   AFLI    320 x 200 x 256
2ARMS      FLI    234908   19-08-92   14:51   AFLI    320 x 200 x 256
APACHE     FLI    650700   28-03-92    0:48   AFLI    320 x 200 x 256
STARSHIP   ANS     18021   25-02-90   13:22
TEST       JPG    214197   21-10-24   14:00   JPEG    626 x 418 x    0   16777216   DCT
TEST       A26      8192   24-12-96   22:32
PTANS      ANS      3132   20-05-25   19:55
TEST       LZH    106210   20-02-25   16:50   LZH     1 Files   12 %
TEST       MPG      1241   28-06-93    7:43
   33 file(s), 14988061 bytes, 595509248 bytes free

MiniVMDOS C:\HOME\MCTESTS$
```

Target ideale e limiti

MiniVMDOS è espressamente orientato per:

• Retro programmatori e smanettoni che vogliono un ambiente DOS moderno, già pronto per NASM, Basic, scripting e networking.

• Chi sviluppa o mantiene software legacy e ha bisogno di una piattaforma compatibile MS DOS/Windows 3.11 ma integrata in workflow moderni (VM, stampa verso host, accesso web).

• Appassionati di retro computing che vogliono un "DOS definitivo" da usare come sandbox, con tributo dichiarato a Gary Kildall e alla tradizione CP/M–DOS.

I limiti principali

• Non è una distribuzione "leggera" alla FreeDOS da cucirsi su misura. E' piena di roba, se si cerca minimalismo assoluto, qui è l'opposto.

• L'installer non è firmato digitalmente, richiede quindi di ignorare i warning di Windows, cosa che può dare fastidio a chi è molto prudente lato sicurezza.

• L'interfaccia resta ferocemente testuale. Chi non è a suo agio con CLI, multi tool e configurazione via prompt qui si sente spaesato.

Caratteristiche principali

Compatibilità DOS: Molto alta (MS DOS, PC DOS, DR DOS, Win 3.11 enhanced mode).

Setup: Facilissimo con MiniVM/VirtualBox preconfigurati; zero tuning di base.

Strumenti inclusi: Enorme suite di comandi, viewer, archiver, SDK e tool di sistema.

Networking: Completo (TCP/IP, Samba, Lynx, SSH, FTP, IRC, RSYNC, ecc.).

Sviluppo: Basic PTSource, NASM, Python, Perl, Tcl, shell multiple, SDK dedicato.

Spirito "retro" : Molto marcato, con tributo esplicito a Gary Kildall e al mondo CP/M.

Flessibilità: Alta in VM e su hardware reale, ma con impostazione "suite" non minimal.

```
MiniVMDOS C:\$ptsget
ptsget - PTSource Package Manager
Usage : ptsget [action] [parameters]
Where action is one of the fallowing:
update              - Download a fresh copy of the master package list
list                - Lists all installed packages
search [string]     - Search for package containing 'string'
install [pkgname]   - Install the package 'pkgname'
remove [pkgname]    - Remove the package 'pkgname'
repair [pkgname]    - Repair and update the package 'pkgname'
show [pkgname]      - Display information on given package
category  [string]  - Display all packages from a given category

MiniVMDOS C:\$_
```

Se piace l'idea di un "DOS deluxe" iper attrezzato per programmazione e rete, pronto all'uso in VM, MiniVMDOS è esattamente quel tipo di giocattolo potente e coerente con l'estetica e la filosofia dell'era DOS, ma senza i dolori di configurazione di una volta.

Sito web di riferimento:

- https://store.ptsource.eu/soft/mvmdos/start

PTMini VMDOS Suite - Viaggio in un mondo parallelo

di Giampaolo Moraschi e Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Una suite impressionante di strumenti "moderni" per ambienti DOS e compatibili, pensata chiaramente per chi vive ancora (o di nuovo) in un ecosistema a 16 bit e vuole dotarsi di un parco software completo, coerente e ottimizzato per MiniVMDOS senza rinunciare alla compatibilità con altri DOS.

Il filo conduttore è la filosofia PTSource ovvero prendere concetti e tool storici (GW-BASIC, Norton Guides, VisiCalc, less, vi, rsync, sed, compress, ecc.) e riproporli in versioni curate, pacchettizzate e omogenee, che lavorano bene insieme e danno a un vecchio PC l'aria di una piccola distro Unix style mascherata da DOS.

Strumenti per sviluppo e scripting

Il cuore "da power user" della collezione sono i tool per programmatori.

• **PTSource Basic**: clone compatibile di GW BASIC e IBM BASIC con editor, interprete, compilatore, linker e runtime, pensato per unire nostalgia e produttività reale; include sintassi evidenziata via TSR e manuale PDF, diventando di fatto un piccolo ambiente di sviluppo BASIC standalone per DOS.

• **PTSource Guides**: reimmaginazione dei Norton Guides, con compiler, linker, make, decompiler NG e conversione in HTML; include già guide su Turbo C, TBASIC, ASM e PERL e richiede la variabile d'ambiente PTGUIDES per funzionare al meglio.

• **PTSource Python e PTSource Perl**: port minimalisti ma funzionali dei due linguaggi, con documentazione HTML per Python e librerie predisposte via PYTHONPATH e PERLLIB, ideali per sostituire batch complicati e portare scripting "alto livello" in ambienti real mode.

• **Editor avanzati**: PTSource VI (clone aspirante di vi), FED (folding editor con syntax highlighting, macro, ricerca multi file, persino modalità binaria/hex e mini tetris interno) e THE (text editor per sviluppatori con integrazione REXX e highlighting configurabile) coprono praticamente tutto lo spettro di preferenze, dal minimalismo modale al power editing estremo.

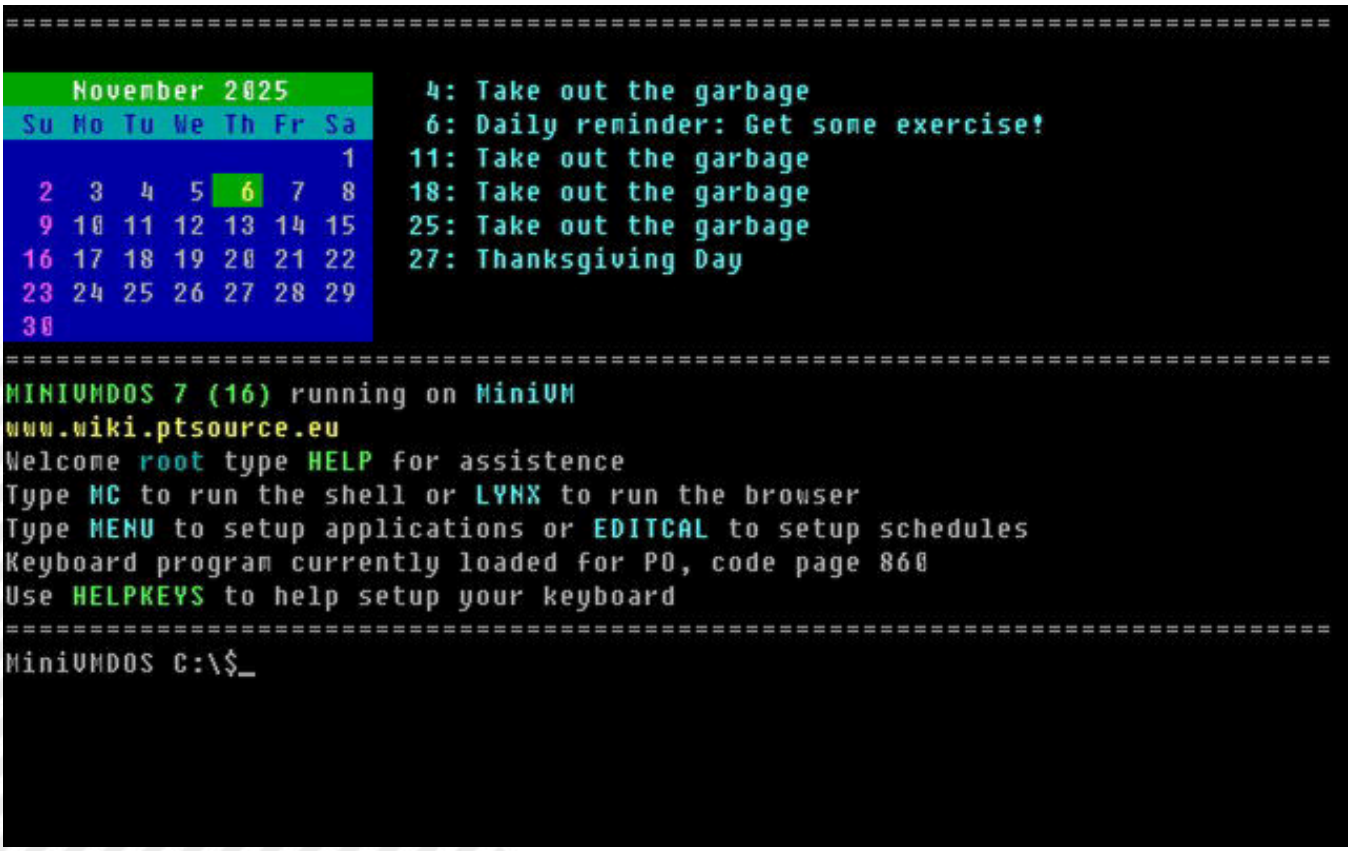


Fig. 1 - MiniVMDOS

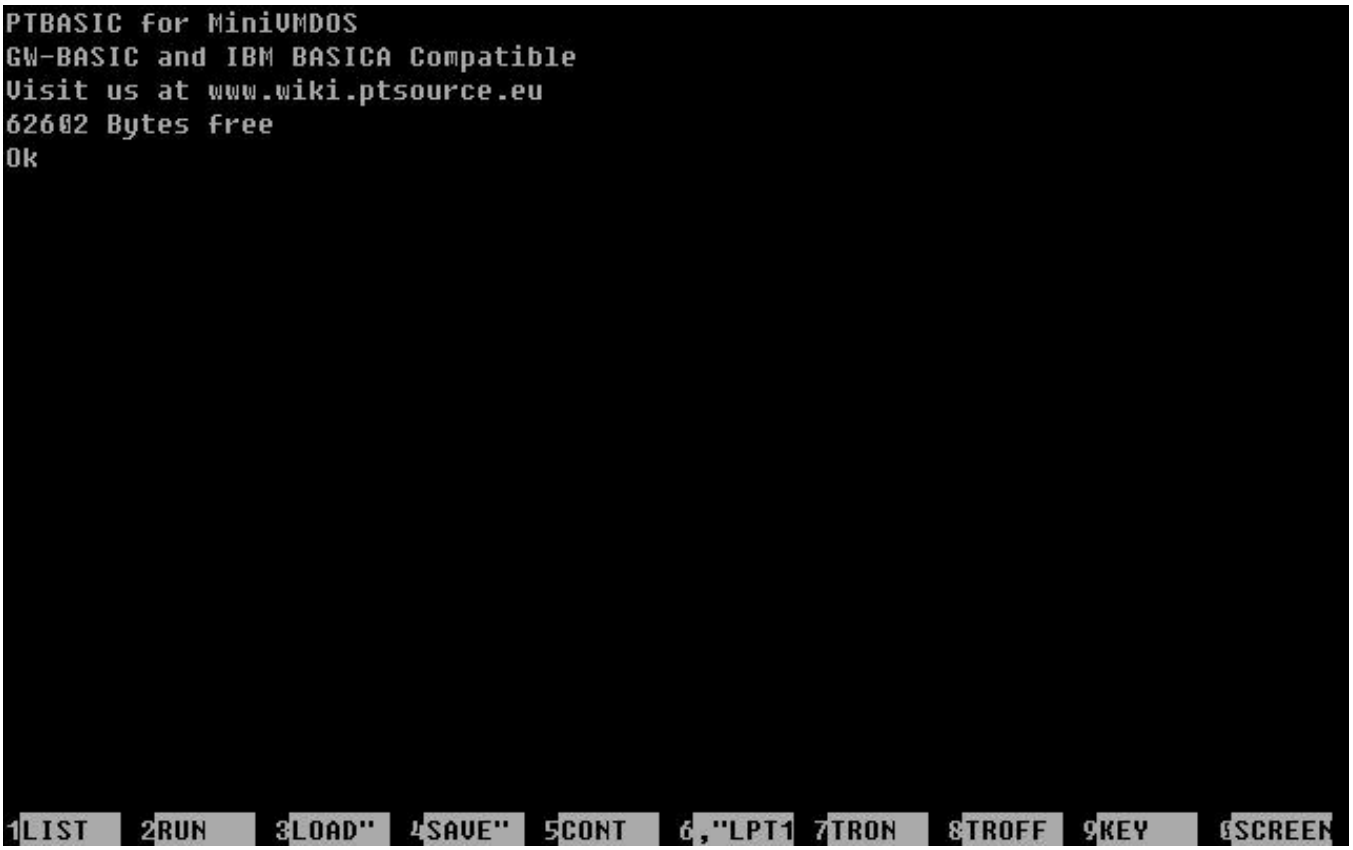


Fig. 2 - PTBasic

PTSource Guide

Per un retro dev che lavora su codice C, ASM o BASIC direttamente sotto DOS, l'accoppiata Basic + Guides + editor (FED/THE/VI) crea un ambiente sorprendentemente moderno, pur rispettando i limiti dell'hardware. Il fatto che tutto sia ottimizzato per MiniVMDOS ma giri anche su altri DOS rende la suite molto flessibile.

Utilità da "ufficio" e produttività

La pagina non si limita al lato sviluppo, ci sono anche strumenti pensati per trasformare il DOS in un ambiente di lavoro quotidiano.

• **PTSource CALC**: clone di VisiCalc, con documentazione inclusa, per chi vuole il feeling del primo foglio elettronico ma in una versione curata e mantenuta.

• **PTSource SC**: spreadsheet testuale in stile "nano command mode", leggero e da riga di comando, con formule simili a quelle di Excel/Calc e una piccola guida introduttiva.

• **PTSource CAL**: calendario e scheduler che mostra mese/anno con il giorno corrente evidenziato, utile come mini agenda da terminale.

• **PTSource VIEW**: viewer multi file per testo e dati, con navigazione da tastiera e ricerca, perfetto per log e sorgenti senza aprire un editor.

Questi tool portano nel mondo DOS funzioni che altrove daremmo per scontate, mantenendo però leggerezza e controllo totale da tastiera, cosa che su macchine vecchie è fondamentale.

Gestione file, backup e compressione

Un'area dove PTSource brilla è la gestione file e archivi. Sembra quasi un "kit definitivo" per amministrare dischi e directory.

• **Compressor Pack, 7Z, SHRINK, Compress & Expand:** tra ZIP/ARJ/ZOO, port di 7 Zip con LZMA/LZMA2 e AES 256, utility SHRINK basata su LZW e cloni dei vecchi COMPRESS/EXPAND di MS DOS, copre praticamente ogni scenario di compressione, dall'archiviazione leggera ai backup seri.

• **PTDIR, Fast File Find, DUP, CMPDIR, XCopy, RSYNC:**

  • PTDIR è un DIR potenziato con colori ANSI, ordinamenti e opzioni avanzate.

  • Fast File Find cerca file su più dischi e dentro archivi (ARC, ARJ, LZH, PAK, ZIP, ZOO), una killer feature da amministratore d'altri tempi.

  • DUP trova duplicati e consente cancellazione o archiviazione selettiva, mentre CMPDIR confronta directory

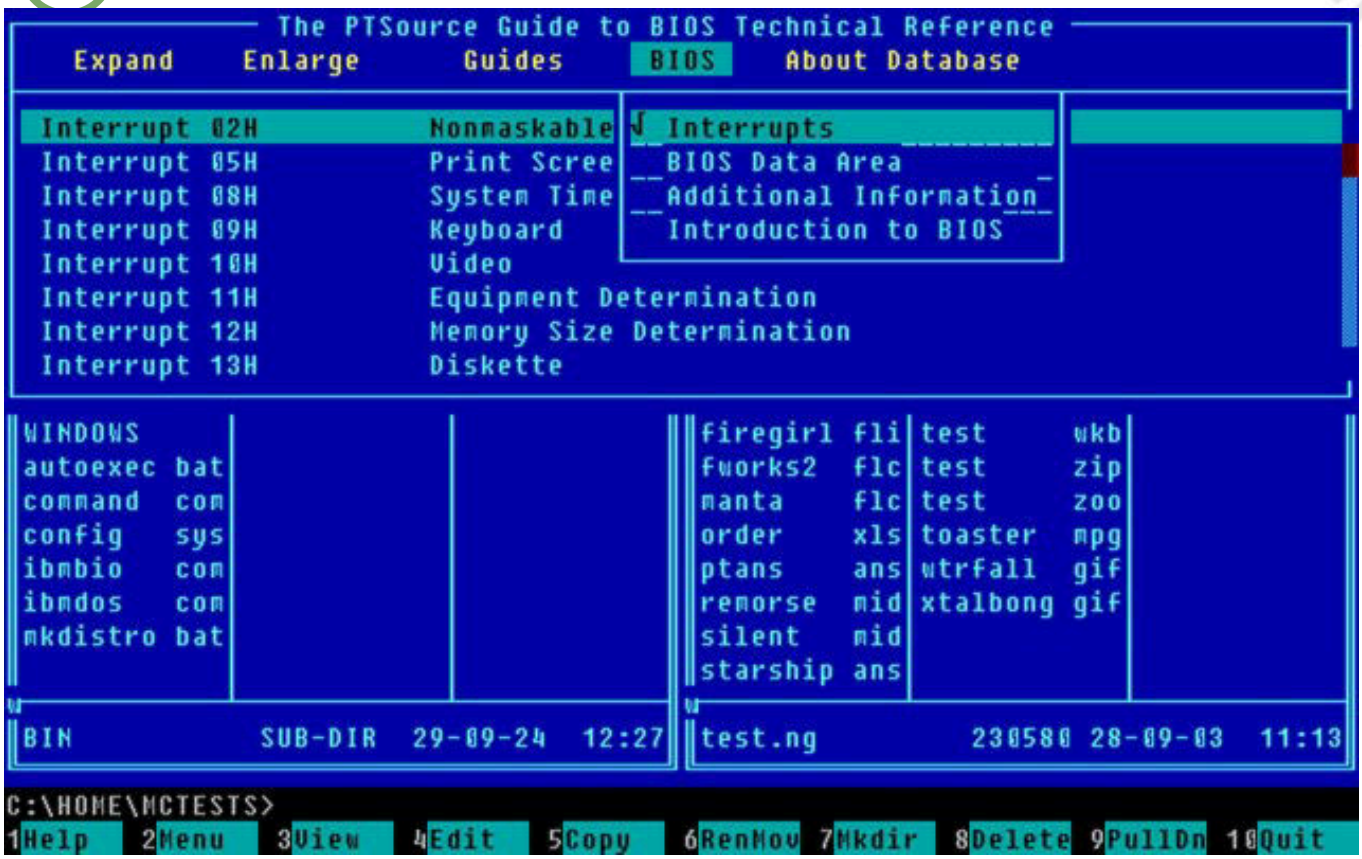


Fig. 3 - PTSource Guide to BIOS Technical Reference

per backup o sincronizzazioni.

• XCopy esteso rende i backup incrementali più flessibili, e la porta di rsync in real mode è il pezzo più "wow": sincronizzazione tipo Unix su un 8086 con 640 KB.

• **Wee Commander e PTShell:** Wee Commander è un file manager dual panel di 13 KB scritto in assembly, con viewer/editor integrati, chiaramente ispirato ai classici tipo Norton Commander ma ultra leggero. PTShell è invece una GUI completa con icone, finestre, drag&drop, associazione file applicazioni e desktop shortcuts, che di fatto trasforma DOS in una pseudo shell grafica alla Windows 3.x.

Per chi ama "vivere" nel DOS, questi strumenti non sono solo comodi ma ridisegnano l'esperienza utente, spostandola da singolo comando spartano a ecosistema coerente e ricco.

Sistema, diagnostica e tuning

C'è poi tutta una famiglia di utility per capire e spremere la macchina.

• **PCINFO, Disk Stats, DMI**: mostrano CPU, RAM, BIOS, interrupt, adattatore video, dischi, filesystem, driver caricati, spazio usato/libero e perfino una rappresentazione grafica di memoria e storage; il sogno di chi deve documentare o debuggare vecchi PC.

• **TRAMDISK**: RAM disk in EMS ridimensionabile al volo senza reboot, soluzione elegantissima per accelerare sistemi lenti o gestire dati temporanei.

• **PART e Boot Manager**: PART è un partizionatore avanzato, compatibile con una sfilza di filesystem (FAT12/16/32, estesi, NTFS, HPFS, ext2, XENIX, DR DOS secured, Linux, ecc.), adatto a set up multi boot e recupero partizioni; Boot Manager (descritto più avanti nella pagina) completa il quadro gestendo l'avvio multi OS.

• **COLOR, SET, ADDPATH, mapmem, keyswap e affini**: piccoli tool che migliorano l'esperienza quotidiana (colori, variabili d'ambiente, PATH dinamico, mappa memoria, rimappatura tasti), utili soprattutto in ambienti script heavy. Questo blocco rende evidente l'intento "distro": non solo applicazioni, ma anche strumenti di basso livello per conoscere e modellare il sistema come si farebbe con un toolkit Unix.

Valutazione complessiva

Presi singolarmente, molti di questi programmi sono "solo" buoni porting o cloni ben confezionati di strumenti storici ma visti insieme, però, compongono una piattaforma coerente che trasforma MiniVMDOS (e qualsiasi altro DOS) in un ambiente di lavoro e sviluppo incredibilmente ricco per essere ancorato al mondo 16 bit . La cura nel documentare ogni utility, l'attenzione alle variabili

d'ambiente, ai tutorial e alla compatibilità reale su altre versioni di DOS fanno capire che non si tratta di semplici esercizi di stile, ma di un ecosistema pensato per l'uso quotidiano su hardware reale o macchine virtuali vintage. Per un appassionato di retro computing che ama smanettare con batch, editor testuali, compressori e tool di sistema, questa pagina è una miniera: puoi letteralmente costruirti un "desktop" DOS completo e moderno partendo solo da questi pacchetti. Se invece cerchi applicazioni user friendly "da utente finale" e non ti interessa il lato sistemistico, potresti trovare l'insieme un po' sovradimensionato: è chiaramente pensato per power user, sviluppatori e amministratori nostalgici, più che per chi vuole solo lanciare un gioco da un menu carino.

Sito web di riferimento:

- https://store.ptsource.eu/start

Intervista a Domenico Marsico (@EMD69)

20 domande ad un tecnico elettronico: una figura importante del retrocomputing a cui ci rivolgiamo per riparare o "resuscitare" i nostri vecchi sistemi

a cura di David “Cercamon” La Monaca

Incontrare tecnici, riparatori ed esperti di hardware retrocomputing significa entrare nel cuore pulsante della storia digitale. La loro presenza, con l'andare del tempo, sui social media è sempre più rilevante: figure con competenze diverse, ma accomunate da un patrimonio di conoscenze tecniche che oggi rappresenta una risorsa rara e preziosa.

Il tema centrale è: come tramandare tutta questa esperienza? L’elettronica degli home computer e delle console vintage, protagonista tra gli anni ’70 e ’90, sopravvive grazie alla passione di utenti e riparatori. Ma il tempo non perdona: anche macchine costruite con una certa robustezza iniziano a mostrare i segni dell’età. Quando un computer a 8 o 16 bit si guasta, sorge subito il dubbio: vale la pena ripararlo? Dipende dall'entità del guasto, ovviamente, ma i ricambi sono a volte difficili da reperire, i costi di manodopera e trasporto elevati. In più, trovare un tecnico competente non è scontato.

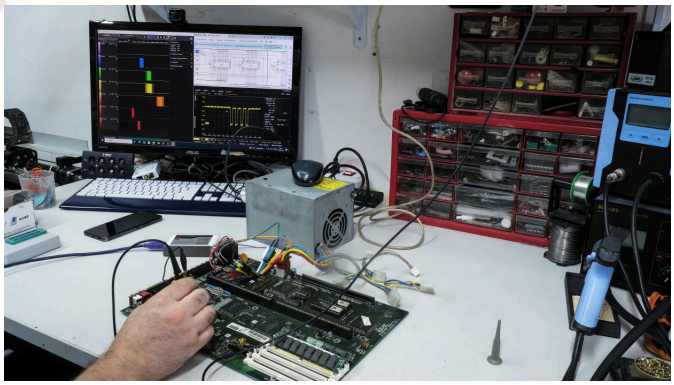
In questo scenario, i riparatori hardware di macchine retro assumono un ruolo cruciale, pur restando spesso lontani dai riflettori e poco valorizzati. Con pazienza e competenza affrontano schede madri e circuiti, chip di memoria e condensatori danneggiati, batterie corrose e piste interrotte invisibili senza l’ausilio del microscopio. Sono figure indispensabili del nostro mondo, eppure spesso in secondo piano.

Per questa ragione RMW, dal numero scorso, ha inaugurato una serie di interviste dedicate proprio a loro: professionisti e appassionati che lavorano “dietro le quinte” del retrocomputing. Rivolgiamo loro venti domande per raccogliere testimonianze, aneddoti e riflessioni di chi, con dedizione e sacrificio, riporta in vita autentiche icone della storia informatica.

In questo numero incontriamo Domenico Marsico, promotore del progetto EMD69, che da qualche anno ha fatto del suo lavoro di tecnico riparatore un seguitissimo canale di divulgazione su web e social media.

Q&A - 20 domande/20 risposte

Domenico nel suo laboratorio



Domenico all'opera sul piano di lavoro

1. DLM – Salutiamo e ringraziamo Domenico che ha gentilmente accettato l'intervista. Per prima cosa ti chiediamo di presentarti brevemente con qualche nota sulla tua storia personale in relazione al mondo dell'elettronica e dei retrocomputer.

Il mio nome è ormai di dominio pubblico per chi cerca contenuti sui computer Commodore. Ho 56 anni e sono nato a Tiriolo, un piccolo paese della provincia di Catanzaro; pochi mesi dopo la mia nascita la famiglia si trasferì a Torino, dove ho frequentato le scuole dell'obbligo. Tornati nel paese d'origine, continuai gli studi e mi appassionai all'elettronica per la quale ho iniziato a studiare privatamente su libri e riviste di settore come Nuova Elettronica, Elettronica 2000 ed Elettronica In.

Ho iniziato a lavorare molto giovane per diverse aziende private nel campo delle riparazioni e piccole progettazioni elettroniche che mi hanno permesso una formazione più solida e professionale, fino a quando fui assunto da un'azienda di vendita e assistenza tecnica che in seguito divenne Centro Assistenza Tecnica (CAT) ufficiale Commodore. In quegli anni ho seguito direttamente molti appassionati clienti Commodore, durante il periodo d'oro e anche nel successivo periodo di declino del marchio, quando l'azienda per cui lavoravo interruppe i rapporti con Commodore Italia. In seguito restai operativo per molti anni occupandomi di diagnostica, riparazioni e restauro di hardware vintage.

Oggi lavoro come progettista elettronico presso la mia attuale azienda: mi occupo soprattutto della progettazione e prototipazione di centraline, sia manuali sia a controllo numerico, che gestiscono macchine industriali portatili spesso realizzate su specifica del cliente finale.

Dal marzo 2020 condivido know-how e progetti sul canale YouTube @EMD69, con l'obiettivo di preservare e tramandare la memoria tecnica dei retrocomputer.

2. DLM - Come hai cominciato a interessarti alle riparazioni di schede elettroniche e dei computer? Quale macchina ti appassiona di più riparare e perché?

Mi sono avvicinato alle riparazioni per pura passione per l'elettronica: da ragazzo dedicavo tutto il tempo libero a smontare e capire circuiti. Con i miei risparmi comprai, nel periodo di Natale, credo del 1981, il mio primo Commodore VIC-20, che però presto si rivelò difettoso ma il venditore non volle applicare la garanzia.

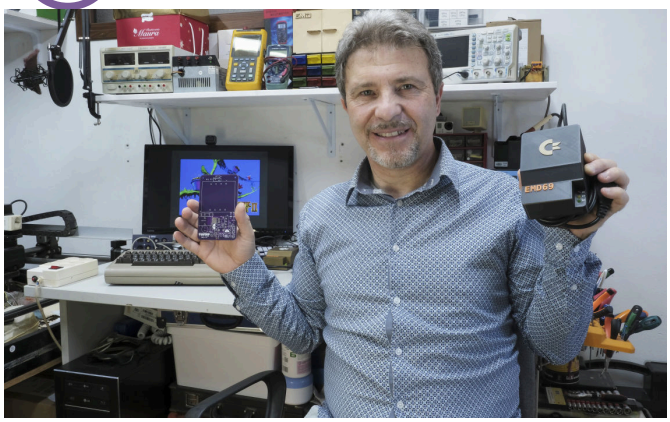
Qualche tempo dopo un amico acquistò lo stesso modello e, avendo una macchina di confronto, riuscii a diagnosticare il problema del mio VIC-20 e a ripararlo. Ovviamente non avevo ancora molta esperienza nel campo dell'elettronica in generale, e in particolare sui primissimi home computer, ma utilizzai un approccio non proprio raffinato ma metodico che mi portò alla risoluzione del problema: da quel momento il recupero e il ripristino delle macchine Commodore sono diventati la mia strada.

Non ho una preferenza assoluta per un singolo modello: ogni macchina ha una storia e rappresenta una sfida e per me merita di essere riportata alla bellezza e alla funzionalità di un tempo. Certamente i computer Commodore sono quelli che in assoluto conosco meglio per esperienza.

3. DLM - Quali sono le sfide più comuni che affronti nel restaurare e riparare hardware retro? Quali sono i guasti che in generale si presentano più di frequente secondo la tua esperienza?

Le sfide più comuni sono i ripristini iniziati e poi abbandonati da altri tecnici o da persone che s'improvvisano nella riparazione: i tentativi non adeguati spesso aggravano il danno originale e rendono la diagnosi molto più difficile, perché le cause reali non sono più direttamente collegate al difetto apparente. I guasti più frequenti dipendono

Parte della collezione retro-hardware



ALMC64U, uno dei progetti hardware targato EMD69

molto dalla tipologia della macchina; per questo, secondo me, non è sensato stilare una classifica valida per tutti i sistemi: ogni piattaforma ha le sue criticità ricorrenti.

4. DLM - Hai una "missione impossibile" che sei riuscito a portare a termine con successo? Ce n'è una di cui sei particolarmente orgoglioso? Puoi raccontarcela brevemente?

Non ho una vera e propria "missione impossibile" portata a termine di cui vado fiero: molte delle riparazioni sono interventi abbastanza lineari, risolvibili con procedure consolidate per guasti comuni. Ci sono però casi che all'inizio sembrano molto complessi e che richiedono più tempo, misure approfondite e soluzioni creative, ma una volta individuata la causa, la soluzione diventa evidente e la riparazione apparentemente difficile si rivela banale. Proprio quel momento (quando una nuova strada investigativa si dimostra vincente) è la parte che mi gratifica di più, perché trasforma un problema in esperienza e conoscenza condivisibile.

5. DLM - Come ti procuri i pezzi di ricambio o i materiali originali? Quanto è difficile trovarli a distanza di oltre 30/40 anni?

L'alimentatore ALMC64U all'opera

Molto dipende dal componente necessario. Parti di ricambio comuni si trovano ancora senza troppi problemi, soprattutto per macchine molto diffuse (si parla di oltre 22 milioni di C64 venduti nel mondo), mentre altri componenti sono oggi sostituiti da ricostruzioni moderne (es. firmware su EPROM/EEPROM, moduli riprodotti, soluzioni basate su FPGA o schede PCB rigenerate).

Per le parti veramente rare serve più che altro fortuna: mercatini, aste online, gruppi di appassionati e stock di vecchi riparatori restano le fonti principali, ma spesso i prezzi tendono a salire.

Per trasparenza, negli interventi mostrati sul canale YouTube, lavoro sempre su macchine degli iscritti: chiedo una donazione libera (spesso non monetaria) e i componenti vengono acquistati direttamente dai proprietari, così da evitare ambiguità su provenienza e costi.

6. DLM - Che ruolo riveste la comunità di retrocomputing come stimolo per la tua attività? Riesci a intervenire spesso in prima persona in quella che hai creato su YouTube?

Per la mia attività su YouTube la community che si è creata è molto numerosa. Fino a qualche settimana fa la comunità creatasi attorno al gruppo Telegram (che purtroppo ho dovuto chiudere) doveva, nelle mie intenzioni, essere fondamentale come spazio di confronto. L'avevo pensata per dare agli appassionati un luogo libero dove scambiarsi consigli, guide, materiale e offerte, aiutandosi tra di loro. La community era molto attiva e spesso proprio tra i membri nascevano le soluzioni ai guasti presentati, gli scambi di componenti e tanti suggerimenti tecnici. Purtroppo si è verificata una vera e propria degenerazione degli obbiettivi che inizialmente volevo raggiungere mediante l'uso di Telegram che mi ha poi convinto che la chiusura definitiva era l'unica strada da percorrere.

La mia presenza nel gruppo Telegram era comunque piuttosto limitata rispetto a quella di altri membri. Per la gestione quotidiana mi avvalevo anche di alcuni collaboratori volontari — amministratori che moderavano i topic, mantenevano l'ordine e, quando possibile, fornivano supporto tecnico diretto agli altri utenti. Sul canale YouTube, invece, mi occupo principalmente di creare contenuti video, pubblicare i casi di restauro e presentare personalmente alcune problematiche complesse o di particolare interesse.

In sintesi: credo molto in una community che sia uno spazio collaborativo e, per quanto possibile, autosufficiente. In effetti, sto già lavorando ad un nuovo strumento attorno al quale creare una nuova comunità di appassionati di retrocomputing, nel quale potranno confluire i tanti utenti che si erano abituati al gruppo Telegram. Con l'inizio del nuovo anno, sono fiducioso che avremo questa nuova piattaforma completamente operativa ed io di certo resterò sempre a disposizione come primo riferimento per i contenuti, per le riparazioni più impegnative e per garantire trasparenza, mentre i volontari aiuteranno a mantenere vivo e funzionante lo strumento di condivisione di conoscenze, tecniche ed esperienze.

7. DLM - Quanto è importante secondo la tua esperienza preservare nel tempo non solo i dispositivi, ma anche il software e la documentazione relativa all'hardware (schemi tecnici, disegni circuitali, tabelle e dati dei componenti impiegati)?

Per me l'importanza di preservare non riguarda solo gli oggetti in sé, ma tutto il contesto tecnico e umano che li ha prodotti: hardware, software e documentazione. La passione gioca un ruolo enorme — chi ha vissuto l'epoca Commodore sa quanto queste macchine abbiano aperto la strada all'informatica per tutti, ma oltre alla nostalgia ci sono ragioni pratiche e scientifiche per conservare tutto il materiale originale. Schemi, disegni circuitali, tabelle e datasheet sono fondamentali per diagnosticare, riparare e, quando necessario, ricostruire componenti obsoleti; i dump di firmware e i file software servono per l'emulazione, per test funzionali e per mantenere viva la possibilità di far "girare" i sistemi anche quando l'hardware fisico diventa irrecuperabile.

La documentazione permette inoltre di trasferire conoscenze tecniche alle nuove generazioni, di rendere riproducibili le riparazioni e di supportare ricerche storiche: senza dati precisi tutto diventa molto più difficile e rischiamo di perdere non solo i pezzi, ma la capacità di capire come funzionavano. Per questi motivi è importante digitalizzare, catalogare e condividere (con le dovute attenzioni legali) schemi, manuali e software in archivi accessibili, con metadati e copie ridondanti. Solo così la memoria tecnologica e affettiva di quegli anni resterà a disposizione dei futuri appassionati e ricercatori.

8. DLM – Negli ultimi anni hai notato un ritorno di interesse per il retrocomputing/retrogaming tra le nuove generazioni e non? Chi sono coloro che si rivolgono a te per consigli tecnici o riparazioni?

Sì, vedo un ritorno di interesse per retrocomputing e retrogaming, anche tra le nuove generazioni ma in misura minore rispetto a chi ha vissuto quell'epoca. Chi si rivolge a me per consigli tecnici o riparazioni si divide grosso modo così: circa il 70% sono persone fra i 40 e i 65 anni (picco intorno ai 55) che cercano di recuperare la macchina della loro gioventù per motivi nostalgici; il 25% sono altri tecnici, hobbisti e collezionisti che provano a fare le riparazioni da soli o cercano un confronto tecnico; il restante 5% sono persone che trasformano l'hobby in una fonte di guadagno, talvolta con approcci speculativi, ma si sa, la mela marcia matura in qualsiasi albero.

9. DLM - Qual è il tuo parere sull'emulazione (software) e sulla riproduzione (FPGA) dei vecchi sistemi? Secondo te, aiutano o danneggiano la conservazione dei sistemi originali?

L'emulazione software e la riproduzione su FPGA sono strumenti differenti con vantaggi e limiti: entrambi possono aiutare la conservazione, ma nessuno dei due sostituisce completamente l'originale.

L'emulazione software è ottima per preservare e fruire il software (giochi, programmi, demo), per test rapidi, per l'insegnamento e per l'accessibilità a nuovi utenti. Riproduce il comportamento funzionale ma spesso non cattura dettagli "fisici" importanti (timing, rumore, caratteristiche analogiche dei chip, piccole imperfezioni che talvolta influenzano il software). È preziosa ma non va considerata equivalente all'hardware originale.

Un C64 con l'ALMC64U in funzione

Il progetto controller JAU2

L'utilizzo di sistemi FPGA riproduce il comportamento a livello hardware digitale e può essere la soluzione pragmatica quando i chip custom non sono più reperibili. Offre maggiore fedeltà rispetto all'emulazione pura e consente di ricreare funzionalità difficili da simulare, pur restando una ricostruzione: analogie, tolleranze e certe interazioni fisiche possono comunque differire dall'originale.

L'hardware originale rimane insostituibile per la ricerca storica, per l'esperienza autentica e per studiare difetti/soluzioni reali. Conservare macchine vere, schemi e software resta, secondo me, fondamentale.

In conclusione, emulazione e FPGA sono strumenti complementari alla conservazione vera e propria dei sistemi originali. Sono utilissimi per mantenere viva la fruibilità e la ricerca ma vanno usati insieme alla tutela dell'hardware e della documentazione originale. Progetti moderni come il C64 Ultimate mostrano come riproduzioni ben fatte possano essere positive se fatte con rispetto della storia e della comunità.

10. DLM - Se potessi metter mano e restaurare un singolo pezzo leggendario, magari per un museo di retrocomputing, quale sceglieresti e perché?

Non ho una preferenza netta: mi piace affrontare macchine diverse perché ognuna racconta una storia e presenta sfide particolari. Se dovessi però indicarne una "leggendaria" che mi affascina, direi il Commodore 65: è un pezzo raro e interessante dal punto di vista storico (un ponte tra il C64 e macchine più evolute), ma devo essere onesto, non l'ho mai visto dal vivo e non dispongo di documentazione, schemi o componenti originali. Questo rende oggi qualsiasi riparazione molto complessa.

Se mi venisse affidato per un museo, il mio approccio sarebbe prima di tutto conservativo e metodico: reperire e catalogare tutta la documentazione possibile, cercare esemplari o parti originali tramite la rete di collezionisti, coinvolgere la community per scambi d'informazione e annotare sempre ogni intervento per preservarne la memoria storica. Ma ribadisco: senza accesso ai materiali di base e agli schemi, un restauro completo e fedele sarebbe molto difficile.

11. DLM - Quali strumenti hardware e software di base utilizzi abitualmente per diagnosticare guasti su sistemi vintage?

Per diagnosticare guasti, mi affido a una combinazione di strumenti elettronici di base, qualche attrezzo specifico per l'elettronica e software/ROM diagnostiche.

Gli strumenti che uso più frequentemente sono l'oscilloscopio per analizzare i segnali, il multimetro per misure rapide e continuità, e un analizzatore logico quando devo catturare e decodificare bus dati e protocolli digitali.

Per l'hardware di officina ho anche un alimentatore da banco regolabile, una stazione saldante con controllo di temperatura, una pistola ad aria calda per dissaldature di componenti SMD, un saldatore a stagno, pinzette e microscopio per lavorare sui componenti SMD.

Altri strumenti pratici e utili comprendono un analizzatore logico per bus, address/data ecc., un misuratore ESR per controllare i condensatori elettrolitici, un programmatore universale (TL866) e dumpers per ROM/EPROM/EEPROM, varie cartucce/ROM diagnostiche, test-cartridge e monitor ROM per avviare alcuni modelli e isolare più rapidamente il guasto.

Per quanto riguarda il software e altre risorse digitali dispongo di diversi software per analizzatori logici e visualizzazione oscilloscopi, dei tool di dumping e programmazione ROM/EEPROM, editor esadecimali e utility di checksum. Quanto alla documentazione mi avvalgo spesso di archivi online, datasheet e forum/collezionisti per confrontare segnali e schemi.

12. DLM - Quando lavori su una motherboard storica o di un certo valore, preferisci conservarla com'è o esegui modifiche/adattamenti?

Il mio approccio è sempre conservativo: l'obiettivo primario è riportare la motherboard alla funzione originale con il

massimo rispetto per l'integrità storica. Le modifiche o gli adattamenti sono l'ultima risorsa e vengono prese solo se strettamente necessari (sicurezza, reperibilità dei ricambi o impossibilità tecnica di altro tipo). Quando intervengo cerco soluzioni il più possibile reversibili e discrete, evitando ponti volanti, saldature "alla buona" o riparazioni che alterino visivamente il PCB.
Nel mio lavoro seguo alcuni principi pratici come la priorità data alla conservazione estetica e funzionale del PCB mediante ricostruzioni di pista curate e invisibili e l'uso di metodi professionali (rame, rivestimenti, vernici protettive). Poi cerco, quando possibile, di utilizzare componentistica coerente con l'originale; se non reperibile, uso ricostruzioni moderne ma documentate. Gli interventi estetici devono essere minimi: niente ponti volanti o "accrocchi" visibili; ogni riparazione deve essere pulita e professionale.
Se la riparazione richiede ricostruzioni molto invasive, valuto la produzione di una replica/conversione separata (es. PCB rigenerato) lasciando il resto quanto più intatto possibile.

13. DLM - Come affronti l'ossidazione e il degrado dei contatti elettrici dopo decenni di inattività? Quali tecniche di manutenzione consigli di solito a chi riceve una macchina dopo la tua riparazione?
Affronto ossidazione e degrado caso per caso: ogni problema (ossidazione, ruggine, residui di elettroliti o acidi da batterie) richiede una soluzione diversa. Fra i prodotti che di solito impiego c'è l'aceto di alcool (preferibile per ripristinare danni da ruggine), l'acquaragia (non inodore), l'acqua a 70° e sapone liquido (per pulizia da acidi di batterie/condensatori). Trova posto anche il noto prodotto per vetri che inizia con "Q" :-D
Per chi riceve la macchina riparata fornisco consigli di manutenzione di base: pulizia esterna periodica, posizionamento lontano dalla luce solare diretta e... accenderla almeno 10 minuti una volta al mese!!! :D

14. DLM - Hai mai dovuto ricreare o replicare componenti non più in produzione? Oppure migliorare quelli originali con progetti moderni? Se sì, come hai fatto, da dove sei partito? Quali risorse hai utilizzato per documentarti?
Sì, alcune volte ho dovuto riprogettare componenti non più in produzione. Il progetto più recente e funzionale è un alimentatore professionale per macchine Commodore 8-bit: l'alimentatore originale è minimalista e sottodimensionato, senza protezioni in uscita (solo un fusibile in ingresso) e spesso causa guasti alle macchine.
Sono partito dalle caratteristiche che volevo integrare senza compromessi, progettando un alimentatore completamente protetto e affidabile con protezioni attive ridondanti. Il risultato è un'unità che riesce a salvarsi e a proteggere la macchina anche in casi limite, per esempio se viene inserito un IC al contrario, ed è molto utile in laboratorio quando le condizioni della macchina da alimentare non sono note.

15. DLM – Ti capita di utilizzare emulatori hardware tipo FPGA o sistemi di reverse engineering per testare parti obsolete? Quali sono, secondo te, i tool più veloci per la diagnostica?
Al momento non utilizzo emulatori hardware (FPGA) in modo operativo, li ho solo sperimentati per curiosità. Per la diagnostica mi affido a strumenti pratici: la DiagROM per Amiga è eccellente se si conosce bene l'hardware della macchina, e per il C64 la DeadTest è molto efficace e veloce nel rilevare i problemi.

16. DLM - Come gestisci la conservazione di dati da supporti magnetici fragili (floppy, cassette, hard disk)? Di volta in volta cerchi la soluzione più adeguata in base alla macchina e al sistema che hai fra le mani?
Non mi occupo direttamente della salvaguardia del software per conto dei committenti, ma curo il mio archivio personale. Ho constatato nel tempo che i supporti ottici (CD-ROM, DVD, Blu-Ray), specialmente in versioni bulk, sono pessimi per la conservazione; al contrario, molti supporti magnetici sono inaspettatamente più longevi, le audiocassette ad esempio, si sono rivelate molto resistenti.

La plancia JAU2 in tutto il suo splendore

La tastiera KBSX64U

Per il backup conviene convertire i supporti in formati digitali standard: ad esempio ADF per Amiga, CRT/PRG/D81/D64 per i Commodore ad 8 bit. Una volta digitalizzati, i file si possono archiviare su un PC comune o su un NAS: le dimensioni sono così contenute che è possibile salvare quasi tutto il software esistente in poco spazio e in poco tempo.

17. DLM - Qual è la tua opinione sull'uso di condensatori moderni in sostituzione di quelli vintage nelle riparazioni? In generale, secondo te, è più comodo o veloce oggigiorno effettuare le riparazioni più comuni rispetto all'epoca in cui gli stessi sistemi venivano venduti?

Beh, la sostituzione dei condensatori originali con componenti moderni spesso non è una scelta ma una necessità, in alcuni casi addirittura prioritaria (es. Amiga 600 e Amiga 1200). A parte la data di costruzione, non vedo grandi differenze tra gli elettrolitici di 40 anni fa e quelli di oggi, salvo dimensioni e affidabilità, quindi l'uso di componenti moderni è necessario ed ininfluente.

Quanto alla facilità delle riparazioni, non credo sia cambiato molto rispetto all'epoca in cui le macchine venivano vendute: ci sono alcuni strumenti diagnostici in più, ma nulla di rivoluzionario che renda il lavoro sostanzialmente più semplice.

La tastiera KBSX64U in posizione

18. DLM - Quali linguaggi di programmazione o ambienti software usi per interfacciarti con hardware legacy, soprattutto per gli aggiornamenti firmware o legati a ROM/EPROM o programmazione di circuiti integrati?

Oggi non uso più linguaggi di programmazione direttamente sulle macchine vintage. Ho realizzato alcune schede esterne che si interfacciano con questi sistemi (spero di presentare a breve un progetto interessante e complesso) e mi occupo di programmare il firmware lato scheda: per questo impiego principalmente il linguaggio C.

19. DLM - Come documenti il tuo lavoro: crei schemi, scrivi guide o condividi codice su repository pubblici o contenuti multimediali? Sei un tecnico "geloso" delle proprie tecniche o sei disposto a condividere con altri le tue conoscenze e la tua esperienza?

La documentazione del mio lavoro passa soprattutto attraverso i video del canale YouTube: non mostro solo la riparazione, ma spiego procedure, motivazioni e tecniche per chi vuole imparare. In precedenza ero solito integrare la mia attività di consulenza scrivendo consigli e suggerimenti

PROGETTI EMD69

ALMC64U: un alimentatore per VIC20, C64, PLUS4 che come ho scritto nell'intervista, comprende tutte le protezioni possibili in ingresso e uscita OVP, OTP, OCP;

KBSX64: una tastiera a microswitch per il SX64, il computer portatile che oggi viene spesso venduto senza tastiera (sono ormai introvabili). Il progetto include un PCB e i componenti da stampare in 3D (vedi foto KBSX64) e da verniciare. Questi ultimi sono stati ideati e progettati da Igor Baldachini, l'utente del gruppo EMD69 che ha anche disegnato il case dell'alimentatore ALMC64U e lo ha messo gratuitamente disponibile sulle piattaforme di stampa 3D;

JAU2: un joystick molto particolare che funziona su tutti i computer Commodore. Dispone di 3 uscite, di cui 2 indipendenti ed optoisolate (è possibile connettere contemporaneamente due computer anche con tensioni diverse), interamente programmabile, ogni tasto può essere mappato per qualsiasi funzione creando delle macro per movimenti multipli e complessi. Dispone anche di pulsanti laterali per i simulatori di flipper, e può funzionare come paddle nei giochi che lo prevedono.

Tastiera e membrana KBSX64U in funzione su un SX-64

nel gruppo Telegram (@EMD_69), che come detto sopra è stato chiuso. Non sono affatto geloso delle mie tecniche: il canale interattivo che verrà aperto agli inizi del prossimo anno è progettato proprio come spazio di condivisione gratuita della conoscenza.

20. DLM – Quanto ti diverti realmente nell'effettuare le riparazioni, diagnosticare i guasti e quanta soddisfazione provi quando riesci a venire a capo di un problema che inizialmente sembrava insormontabile? E ti è capitato di dover rinunciare per i troppi difetti di un sistema o perché il costo non valeva lo sforzo?

Il divertimento, francamente, è quasi nullo; ciò che mi motiva davvero è la soddisfazione di restituire a qualcuno una macchina alla quale è legato. Per questo metto sempre il massimo impegno necessario per arrivare a una riparazione completa.

Risolvere casi complessi dà molta soddisfazione professionale. Su centinaia di interventi compiuti, ad oggi ho dovuto rinunciare a circa 4–5 riparazioni, perché i difetti erano troppi o il costo/il tempo necessario non giustificava lo sforzo.

Conclusioni

Ringraziamo Domenico per averci raccontato della sua attività e dei suoi numerosi progetti in corso. A volte nel campo dei tecnici elettronici non è facile trovare disponibilità e un dialogo che consenta di documentare adeguatamente le imprese, le difficoltà e più in generale il loro prezioso lavoro. Ma questo non è di certo il caso di Domenico che in tutte le sue attività mostra grande disponibilità per condividere il suo vasto bagaglio tecnico di conoscenze dei computer e dei sistemi vintage. Nel suo canale YouTube che a fine 2025 conta circa 9 mila iscritti e circa 2 milioni di visualizzazioni degli oltre 280 video prodotti, possiamo facilmente constatare che è la passione per i nostri amati retrocomputer il vero motore che lo spinge a continuare nell'opera di salvaguardia e di ripristino dei sistemi vintage che da tanti anni ci donano divertimento e spensieratezza. Se anche voi avete la passione per le macchine di un tempo e volete imparare qualcosa in più su come si riparano, iscrivetevi gratuitamente ai canali social del progetto EMD69. Troverete tante informazioni, esperienze e documenti utili, ma soprattutto entrerete a far parte di un luogo virtuale per scambiare messaggi, spedire richieste d'aiuto e ricevere supporto da numerosi altri appassionati di retrocomputing e di elettronica.

LINK E RIFERIMENTI

YouTube: https://www.youtube.com/c/EMD69

Il nuovo forum (in costruzione, disponibile da gennaio 2026): https://www.emd69.com

Giappone 28^puntata: Gachagachagachagachagacha...pon!

di Michele Ugolini

Cari lettori, siete pronti all'ennesima puntata sui gachapon? Nel mio ultimo viaggio, quali fantastiche e bizzarre trovate nipponiche ho trovato, nelle sterminate file di queste macchine sparse in tantissime vie commerciali oppure in grandi stanze dedicate, nei piani di svariati edifici? Secondo voi, nel 2026, la moda delle pallette giapponesi è diminuita oppure è aumentata nelle vendite?
Ecco a voi alcune risposte.

Partiamo dal gachapon che probabilmente potrei catalogare tra i più bizzarri trovati nei miei viaggi. Una palletta che risolverà per sempre il problema delle toilettes pubbliche, ovunque voi sarete nel mondo, con una unica regola riguardante la compattezza dei volumi che dovrete espellere! Durante i vostri viaggi, vi siete mai trovati in difficoltà riguardo la reperibilità dei bagni pubblici? Magari siete in aperta montagna, nessuno vede nulla, l'esigenza è irrefrenabile, si procede in silenzio allontanandosi dalla strada principale di qualche metro. Però se siete in un centro storico italiano con bar, negozi o takeaway che potrebbero non possedere un bagno adibito al pubblico oppure tale bagno è fuori servizio? In Italia può succedere, attenzione cari amici giapponesi, pianificate bene gli spostamenti, controllando che ci siano servizi igienici nelle prossimità dei vostri spostamenti. In Giappone c'è un bagno superpulito ad ogni piano di qualsiasi edificio commerciale, in Italia le regole possono variare sensibilmente. Ad ogni modo, in questo gachapon ho trovato la soluzione finale per non aver mai più bisogno di cercare un bagno pubblico su tutto il pianeta: una palletta che contiene un WC, non un Washlet per ora, ma un utilissimo WC con le dimensioni di pochissimi cm quadrati, assolutamente tascabile.
In fondo alla pagina potete ammirare la maestosa miniaturizzazione del WC, con inclusa una piccolissima plastica con la perfetta forma di, sappiamo bene cosa, con un sano colore marroncino chiaro ed una densità direi molto molto molto simile alla plastica. Bisogna ovviamente partire da casa con l'idea che l'evacuazione dovrà essere compatibile con la quantità gestita dal WC, altrimenti la ditta che produce questo oggetto potrebbe non rispondere di lamentele nè rimborsi e la garanzia potrebbe decadere durante una situazione abbondantemente complessa. Con cinque monete potrete avere questo squisito oggetto. Prima di uscire da casa si deve

caricare ovviamente la vaschetta dell'acqua pulita e svuotare la vaschetta dell'acqua utilizzata per il WC. Mi raccomando di lasciare a casa la formina presente nella confezione originale che accennavo prima, altrimenti difficilmente potrete recuperarla.
Il manuale delle istruzioni è abbastanza intuitivo, sollevando il copri water a forma di ciambella potrete scaricare il WC attraverso la discesa dell'acqua proveniente dal serbatoio superiore. Ricordate anche che, one shot one kill, nel senso che avete una ed una sola unica possibilità di scaricare l'acqua con la speranza che tutto vada a buon fine.
Grazie Toys Spirits, hai creato un oggetto fantastico.
Non vedo l'ora di collezionarli di tutti i colori, soprattutto della formina miniaturizzata, molto miniaturizzata!

Fin qui tutto bene.
Andiamo ora ad analizzare un gachapon estremamente simpatico ed estremamente utile, soprattutto se siete in un autobus affollato ed il tasto di prenotazione della fermata è lontano, difficilmente accessibile o... rotto!
Cosa ho trovato in una adorabile palletta? Un tasto di prenotazione della fermata, si esatto, nella macchinetta ovviamente c'erano tanti colori, il tasto è quello classico che si trova dentro gli autobus giapponesi ma essendo portatile penso che potrete utilizzarlo in tutto il mondo. Vorrei tanto essere lì con voi quando in un autobus affollato di una grande città, magari indiana, tirerete fuori dalla tasca il tastino e tale utilissimo oggetto con una luce ed un suono prenoterà la fermata. Vorrei assistere agli sguardi congelati della gente attorno che incroceranno il vostro sguardo, ovviamente fiero ed orgoglioso. Vorrei toccare la gelida nebbia che scenderà insieme ad un silenzio surreale dentro tutto l'autobus. Probabilmente anche il pilota potrebbe realmente fermare il bus e farvi scendere rapidamente.

Ricordate che non conta la perfezione bensì la funzionalità ed in questo caso il mezzo giustificherà il fine. Scenderete e saluterete l'autobus che riparte senza di voi, con tutti gli occhi dei composti , congelati ed ammutoliti viaggiatori che, mentre vi fissano all'unisono, si allontanano da voi.
Importantissimo: le batterie devono essere cariche altrimenti niente luce e niente effetto sonoro!

Proseguendo nella mia caccia ai Kinnikuman purtroppo devo aggiornarvi sul fatto che ho notato una drastica riduzione di questa tipologia di personaggi "wrestler". In Italia abbiamo conosciuto questo fenomeno attraverso il nome di Exogini e nel mondo MUSCLE. Ebbene, ho contato veramente pochissime macchinette, al massimo un distributore per ciascuna intera via commerciale colma di gachapon. Spesso nei piani degli edifici nessuna macchinetta contenente Kinnikuman, né personaggi similari, né di gomma morbida, né di gomma rigida, né trasparenti con i brillantini dentro. Le pochissime macchinette che ho trovato erano di Kinnikuman color carne rosa chiaro, di gomma morbida oppure i bellissimi personaggi di metallo, con una vernice tipo cromatura lucida di colore oro oppure argento. In ogni caso sempre perfetti in ogni dettaglio e dal prezzo contenuto di cinque monete da 100 Yen o meno. Solitamente questa è la fase in cui il collezionismo comincia a creare liste, database e censimenti riguardo un oggetto, che a breve verrà dato in pasto al lato oscuro del collezionismo, con prezzi surreali e sofferenze croniche dei malcapitati acquirenti. Probabilmente nei prossimi viaggi potrò suggerire meglio se questa carenza dei "wrestler" è momentanea, voluta, casuale, programmata o altro. Nel frattempo vi consiglio vivamente di documentarvi sul discorso Kinnikuman e personaggi di gomma vari del Giappone. Non potrei neppure immaginare quante tipologie di personaggi siano state messe in vendita in questi ultimi decenni in Giappone, ma,

osservando il loro market dell'usato, vi assicuro che i nostri Kombattini, Exogini e simili sono una goccia di acqua nel loro oceano. Un oceano inquietante per il povero collezionista nipponico. Non so, me lo vedo un po' come l'insetto del famoso libro di Kafka, sofferente ed alla ricerca spasmodica lungo vie e centri commerciali di tutta la nazione giapponese, seguendo blog e social pur di ottenere informazioni utili a trovare gli ultimi pezzi della collezione.

Andiamo avanti nelle incredibili utilità che ci riservano i gachapon.
Vi siete mai trovati senza telefono? Oppure con un telefono ma con la batteria scarica? Oppure un telefono che improvvisamente non dà più segni di vita? Oppure un telefono caduto in un tombino, nel porto, strappato via violentemente da un corvo o un falco affamato? Oppure più banalmente è finito il credito o la rete non arriva fino alla vostra posizione o stanno facendo lavori alle antenne e non c'è segnale? E' un incubo reale. Come si può telefonare se non c'è segnale via radio? Semplicissimo. Siccome le cabine telefoniche ormai sono un ricordo degli anni '90 e nelle case la linea telefonica analogica cablata è quasi in disuso, si potrebbe sperare in una linea telefonica simile a quella analogica, con la rotellina per selezionare e comporre il numero? Magari con la possibilità surreale di una linea senza filo?
Ecco a voi l'incredibile soluzione dei gachapon per eliminare stress e possibili attacchi di panico. Girare una rotellina per comporre tutti i numeri che volete.
Mai più senza telefono, mai più problemi di rete o antenne. Mai più senza il lusso di poter telefonare a chi vorrete.
Colorazioni? Io l'ho trovato rosso, il meccanismo ruota perfettamente e la precisione nella selezione del numero è maniacale. C'è una catenina per usarlo tipo portachiavi, ma ormai, se avete letto altri miei articoli passati, sapete che vi consiglio di tenere al sicuro in vetrina questi oggetti che entreranno molto probabilmente nel mondo del collezionismo. Considerate anche che, tra due o tre generazioni, i ragazzi non sapranno assolutamente più come utilizzare un telefono analogico con la rotellina. Probabilmente rimarranno solo foto sui libri di storia e forse rimarranno anche questi buffi gadget da collezione, che simulano un passato glorioso ed ormai molto molto lontano.

Altri articoli interessanti che ho visto, ma non ho collezionato? Mini cabinati dei videogiochi del passato, Street Fighter 2, Pac Man, Virtua Tennis, etc..
Non li ho presi per un motivo semplicissimo, è solo un oggetto di plastica talmente miniaturizzato che il joystick sulla plancia mi sembrava incredibilmente delicato, a rischio di annichilimento con un solo sguardo. Inoltre, sinceramente, non saprei neppure quante migliaia di cabinati potrebbero essere sfornati in una improbabile collezione di tutti i videogames da sala giochi del passato: ci rendiamo conto quanti titoli ha il database di MAME? Migliaia e migliaia. Quindi, cosa me ne sarei fatto di un Street Fighter 2, solo soletto, nella mia vetrina? Non ho iniziato una collezione così improbabile, ma sarei veramente curioso di vedere che meraviglia di fila a perdita d'occhio potrebbe realizzare un collezionista con tutti i cabinati messi in vetrina. Sempre che siano prodotti tutti i cabinati di tutti i titoli passati e presenti di tutte le sala giochi mondiali! Troppi dubbi. Ci ho rinunciato.
Purtroppo non posso confermare che questi micro cabinati possano emettere qualche suono caratteristico del videogioco rappresentato, oppure magari qualche luce o effetto speciale. Mi sembravano comunque rispecchiare lo stile preciso del cabinato, ma non ho visto l'indicazione relativa all'inserimento di eventuali batterie.
In ogni caso se nei prossimi viaggi li ritroverò, ci farò

un pensierino.

Infine vi parlo di una palletta che ho preso, molto carina, che rappresenta la miniaturizzazione del gioco classico del pirata nella botte di legno e delle spade infilate nella botte che fanno saltare il pirata fuori dalla botte: "Pop up Pirate".
Il gioco è stato originariamente creato e commercializzato dalla giapponese TOMY (oggi Takara Tomy) negli anni 1979–1980. È diventato molto popolare nel corso degli anni ed è stato ripubblicato anche da altri produttori sotto licenza.
Dentro questa palletta c'è una miniatura perfettamente funzionante di questo gioco. Le spade con colorazioni differenti si inseriscono perfettamente nelle fessure della botte e in una di queste fessure c'è il meccanismo che farà saltare fuori il pirata. Funziona tutto perfettamente, una volta applicati gli adesivi e tolte le spade, dalla forma di plastica dello stampo, tutto sembra incredibilmente perfetto per essere giocato.

Bene cari lettori, in questo mio recente viaggio ovviamente non ho raccontato tutte la stranezze e curiosità del mondo gachapon, nelle prossime puntate se vorrete potremo continuare l'elenco di questi oggetti buffi. L'unica cosa che non è cambiata in tutti questi anni che viaggio è sicuramente la mia sorpresa nel vedere con quanto famelico entusiasmo ci siano bambini e soprattutto adulti attorno a queste macchinette, come api attorno al miele, ed è veramente molto divertente. Alle prossime letture cari amici, dovremo aggiungere un altro gacha nel titolo e forse si spenderà una moneta da 100 Yen in più!

Assolutamente Brillanti! La storia dei Codemasters

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Erano i tempi delle scuole. Erano i "favolosi" anni '80. Erano giovani nerd appassionati e capaci.
Sto parlando di Richard e David Darling, fratelli e fondatori della più longeva e riconoscibile realtà videoludica britannica. Una storia fatta di una marea di titoli classici che parte proprio dalla passione di questi due giovani "nerd".

I fratelli Richard e David Darling in una foto d'epoca

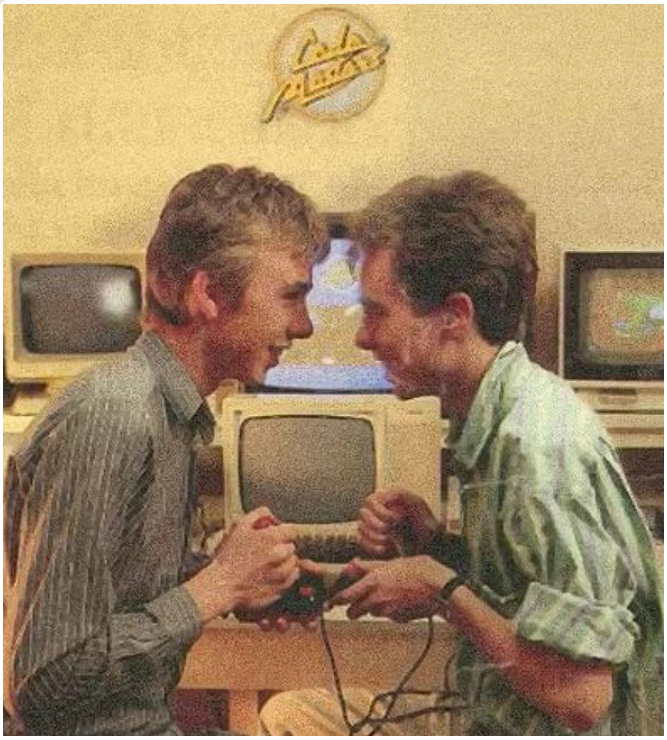
L'inizio

Mentre frequentavano la scuola a Vancouver, Richard Darling e suo fratello maggiore David, avevano appreso la programmazione con le schede perforate e avevano accesso libero alla sala computer fuori dagli orari scolastici grazie all'aiuto di uno dei bidelli.
Un'altra grande passione era quella di programmare il Commodore PET di proprietà del padre, dove stavano realizzando una versione testuale del loro gioco di ruolo preferito, Dungeons & Dragons.
La loro intraprendenza li porto a reclutare un altro compagno di scuola, l'amico Michael Heibert, felice possessore di un VIC 20. In poco tempo fondarono la Darbert Computers e crearono alcuni cloni di titoli molto popolari dell'epoca, come Galaxian e Defender.
Poco tempo dopo, i fratelli Darling rientrarono in Inghilterra, dove acquistarono il loro VIC 20 (con i ricavi dei loro primi games) e fondarono la Galactic Software. Un annuncio sulla popolare rivista del tempo "Popular Computing Weekly" catturò l'attenzione di Mastertronic, un editore britannico colpito dalle capacità del team.
L'arrivo di Mastertronic coincise con l'abbandono dei fratelli Darling della scuola per dedicarsi al 100% allo sviluppo di titoli a basso costo per l'azienda (i famosi Budget Game). Tra questi non possiamo non citare Space Walk, BMX Racers, Jungle Story, Orbitron, Pigs in Space e Sub Hunt.
Svilupparono anche il "primordiale" editor chiamato The Games Creator (ripubblicato anni dopo con il nome di "Creations"). Uno strumento per la creazione di giochi che fu venduto con un discreto successo.
Il loro successo e la loro velocità di sviluppo gli fecero guadagnare 200.000 sterline quando avevano rispettivamente 16 e 17 anni. Nel 1985 i due possedevano il 50% della Mastertronic, che vendettero nel marzo del 1986 per diventare indipendenti.
Grazie all'aiuto del padre, nell'ottobre del 1986 fondarono la Codemasters. Una società "familiare", così tanto familiare da avere come segretaria la sorella maggiore.

Intro di BMX Simulator per C64

I primi anni dei Codemasters

Il primo gioco Codemasters è stato "BMX Simulator", successore di BMX Racers.
David Darling racconta che l'azienda mirava al mercato dei giochi a basso costo ma puntando sulla qualità dei titoli a prezzo pieno. In questo modo si sarebbe ampliata la base della clientela e avrebbe generato una maggiore visibilità.
Un modo per realizzare più velocemente i titoli fu quello di assumere diversi sviluppatori freelance e instradarli su titoli specifici.
Un esempio di questa strategia include:
- "G-Man" e "Danger Zone" di Mike Clark
- "Terra Cognita" di Stephen Curtis



Lo studio Codemasters nel 1986

- “Super Robin Hood”, “Ghost Hunters” e “Dizzy” degli Oliver Twins
- “Super Stuntman” di Peter Williamson
- “Lazer Force” e “Poltergeist” di Gavin Raeburn
- “ATV Simulator” di Tim Miller.

Un lavoro targhettizato e specifico per mantenere attenzione e qualità al prodotto finale.

Titoli realizzati con tutti i criteri per essere di alta qualità ma con prezzi che variavano da 1,99 a 2,99 sterline per gli home computer come lo ZX Spectrum e il Commodore 64. Con titoli come BMX Simulator, Rock Star Ate My Hamster e Pro Skate Simulator, la Codemasters si era guadagnata la reputazione di un’azienda solida ed innovativa (fu una delle prime ad inserire il gioco cooperativo fino a quattro giocatori in BMX Simulator ad esempio).
Tra i grandi successi segnalo anche la serie di giochi di Dizzy, sviluppata dagli Oliver Twins. Letteralmente la “mascotte” videoludica degli UK.

Lo studio Codemasters (uno dei tre) nel 2025

Gli anni ‘90

Il declino del mercato dei computer a 8 bit, porto Codemasters allo sviluppo sulle piattaforme a 16 bit e sulle console. Fu anche il periodo dell’abbandono del mercato Budget per dedicarsi al mercato di “fascia piena”.
Gli anni ’90 sono anche gli anni della serie Micro Machines, franchise dal successo stratosferico sulle console Sega (in particolare Mega Drive).
La cartuccia del gioco includeva la J-cart, che permetteva il collegamento di due controller extra senza adattatori aggiuntivi e consentiva sfide micidiale in multiplayer.
Stesso sistema anche per l’altro titolo su MegA Drive, Pete Sampras Tennis. Gioco sportivo piuttosto divertente.
Codemasters si dedicò allo sviluppo della stragrande maggioranza dei giochi pubblicati da Camerica, che bypassava il chip di blocco di Nintendo, glitchandolo, e produceva giochi per NES senza licenza.
Questi giochi per NES erano noti per essere venduti con cartucce scintillanti color oro e argento.
Molti titoli Codemasters erano presenti anche nell'Aladdin Deck Enhancer di Camerica.
Nel 1990, sviluppò un dispositivo chiamato Game Ganie, nato come cartuccia cheat per NES. Una cartuccia inizialmente nata per sbloccare le protezioni dei titoli NES, ma poi trasformata in una “utility” differente.
Nel maggio del 1999, la Codemasters acquisì la Sensible Software, storica casa di sviluppo britannica. Il co-fondatore di Sensible, Jon Hare ha sempre mantenuto uno stretto rapporto di collaborazione con la casa dei fratelli Darling progettando diversi titoli.

Gli anni 2000

Anni di collaborazioni e di grandi produzioni per il “nuovo che avanza”. La Codemasters lancia serie dedicate allo sport (Colin McRae Rally, Dirt, LMA Manager, Project CARS,

Un momento in game in Pro Golf Simulator

Colin McRae Rally su Playstation 1

F1Grid...), rilanciano lo storico franchise di Dizzy e si gettano in una collaborazione con Warner Bros per la distribuzione di titoli nel nord america. Sono gli anni dei giochi di ruolo online multigiocatore come The Lord of The Rings Online.

I giorni nostri

Nel 2010 il 50% della società venne acquisito dall'indiana Reliance Big Entertainment. Lo stile di lavoro rimase lo stesso e vennero portati avanti alcuni titoli classici ma con momenti di vendita altalenanti. Titoli come Onrush furono un flop assoluto sul mercato e diversi sviluppatori interni furono licenziati.

Nel 2021, EA a acquisito Codemasters per 1,2 miliardi di dollari con l'obiettivo di rafforzare la sua presenza nel settore dei racing game. Tuttavia, dopo alcuni anni di coesistenza, lo studio sembra destinato a perdere la propria autonomia.

Recenti indiscrezioni parlano di una chiusura della sede principale e del trasferimento del personale in team di sviluppo interni ad EA. Il titolo F1 25 potrebbe essere l'ultimo progetto interamente a nome Codemasters.

Per ora non ci sono conferme ufficiali, ma appare chiaro che l'identità di Codemasters rischia di sparire e di essere assorbita come già accaduto per altri storici publisher.

La fine di un'epoca per uno dei nomi più rappresentativi del gaming britannico.

BMX Simulator – C64, Atari8bit, ST, Amstrad CPC, Amiga, Zx Spectrum, MSX, Plus/4 e Commodore 16

Pedaliamo per il primo simulatore di Codemasters, programmato dal fondatore Richard Darling in persona. Ambientato su diverse piste sterrate, ogni gara prevede due moto che si sfidano in tre giri di ogni circuito. Rifinito e divertente, BMX Simulator ha segnato il punto di riferimento per la serie Simulator.

Per l'epoca il realismo era incredibiel: buche, dossi e rampe funzionavano davvero bene. Sette percorsi diversi, ognuno più difficile. L'opzione per due giocatori e la fantastica opzione ACTION REPLAY con SLO-MO rendono questo il miglior gioco di BMX di sempre!

Colin McRae Rally - Windows, PS1

La serie dedicata al pilota di Rally Colin McRae (che per l'occasione fornì il supporto allo svilluppo).

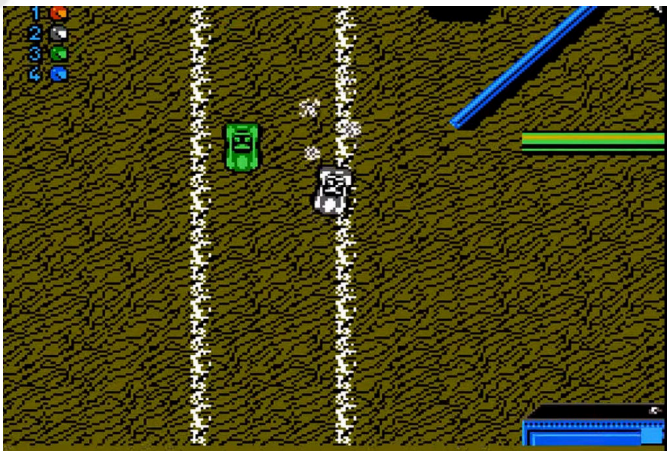
Il primo titolo rappresenta la stagione di del campionato del mondo 1998 con 8 auto ufficiali e 4 extra. Uno dei titoli di driving più maneggevoli dell'epoca. Accolto da pubblico e critica in maniera entusiastica.

Psycho Pinball – MS-DOS e Sega Mega Drive

Un titolo di "flipper" veloce e divertente con una gran colonna sonora. Ci sono quattro tavoli a tema diverso, tre normali ed uno "psycho" che aumenta in modo imprevedibile il gameplay. Una delle caratteristiche principali del gioco sono i minigames presenti su ogni tavolo tutti divertentissimi.

Uno dei numerosi percorsi di BMX Simulator. Micidiale in 4 giocatori!

Psycho Pinball. Gameplay incredibile



Micro Machines. Una killer application su qualsiasi piattaforma sia uscito

Micro Machines – NES, Amiga, Master System, Game Gear, Mega Drive, MS-DS, CD-i, SNES e Game Boy.

Considerato uno dei più grandi videogiochi di tutti i tempi per divertimento e gameplay. Un titolo con tutte le meccaniche al posto giusto e con una curva di difficoltà ed apprendimento praticamente perfetta. Le riviste del tempo lo elogiarono per esperienza di design in game unica e per l'azione e l'adrenalina durate il gioco. Un titolo Immortale!

Dizzy (tutta la serie)

Una serie di videogiochi iniziata nel 1987 su ZX Spectrum e proseguita nei decenni. Il simpatico ovetto è nato dalle menti degli Oliver Twins, gemelli e game designer brillanti. La maggior parte dei giochi sono platform game o giochi d'avventura con molta enfasi sulla risoluzione degli enigmi, la raccolta degli oggetti e l'interazione con altri personaggi. E' stato la mascotte della Codemasters per tutti gli anni '80.

I Gemelli Meraviglia!

Gli Oliver Twins e il loro legame con Codemasters.

Philip e Andrew Oliver iniziarono a sviluppare videogiochi mentre frequentavano ancora la Clarendon School di Trowbridge in Inghilterra. Il loro interesse per l'informatica arrivò grazie al fratello maggiore e all'acquisto dello ZX 81 e successivamente di un Dragon 2. Il primo titolo sviluppato fu Road Runner, che fu pubblicato come codice scritto su Computer and Video Games Magazine nel gennaio del 1984.

Dizzy su Amiga. La saga è una delle più amate nel Regno Unito

Approdarono in Codemasters nel 1986 con la realizzazione di Super Robin Hood su Amstrad CPC. Il rapporto con Codemasters si rafforzò fino alla nascita della serie Dizzy e della serie Simulator.

Nel 1992 fondarono la Interactive Studios, chiamata successivamente Blitz Games Studios. Furono i diretti responsabili dei porting su console Sega di titoli come Theme Park e Syndicate.

Dopo diverse avventure in numerose case editrici, nel 2015 ritrovarono un codice sorgente non completo e non compilato di Wonderlard Dizzy, gioco scritto 22 anni prima per NES ma dimenticato. Attraverso il contatto con un fan della serie, il gioco fu sistemato e corretto e rilasciato il 24 ottobre dello stesso anno. La serie ha continuato con nuove uscite e con diverse campagne di Kickstarter dedicate alla saga dell'ovetto esploratore.

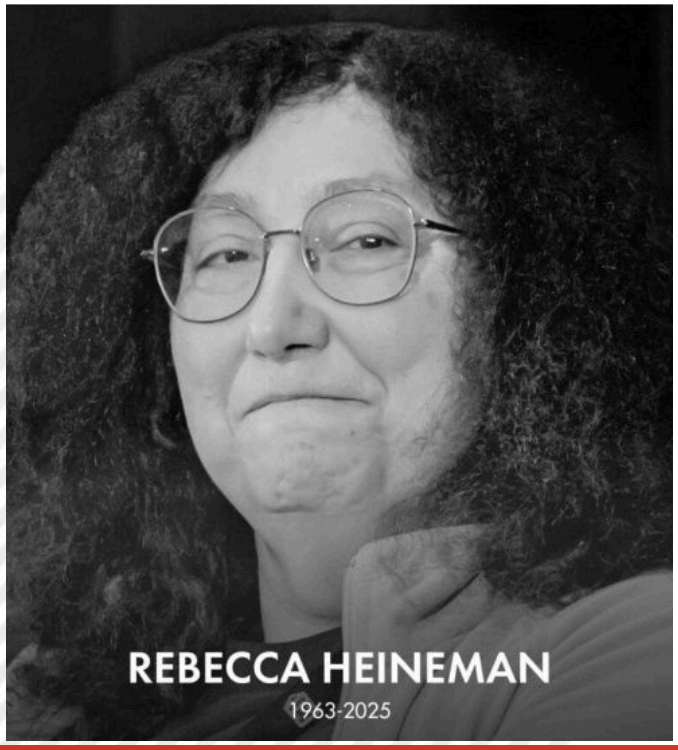
Gli Oliver Twins nel 2025

Curiosità: nel 2017 il Guiness World Record ha assegnato agli Oliver Twins il record per "Sviluppatori di videogiochi a 8 bit più prolifici". Questo grazie allo sviluppo di ben 26 titoli diversi commerciali tra il 1984 e il 1992 e per aver scritto in totale 49 titoli sempre nello stesso periodo.

Ricordando la leggenda del gaming Rebecca Heineman

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

L'icona del gaming Rebecca Heineman ci ha lasciato nel 2025 dopo aver combattuto contro il cancro. Era una donna transgender dichiarata ed è ricordata in tutto il settore del gaming per la sua leadership pionieristica e in tutta la comunità LGBTQ per il suo instancabile impegno. Heineman aveva precedentemente fatto parte del Consiglio di amministrazione di GLAAD e all'inizio del 2025 era stata insignita dell'Icon Award della rivista Gayming Magazine, la quale ha affermato: "Il suo impegno per l'inclusione, l'accessibilità e la diversità LGBTQ+ nella tecnologia ha ispirato innumerevoli sviluppatori e giocatori". È stata la prima campionessa di un torneo nazionale di videogiochi negli Stati Uniti ed è nota per aver fondato Interplay Productions, dando vita a franchise di videogiochi molto amati come The Bard's Tale. Ha poi fondato Contraband Entertainment, fornendo assistenza allo sviluppo di diversi giochi originali, tra cui Myth III: The Wolf Age, Baldur's Gate II e Icewind Dale. In seguito, ha guidato progetti di programmazione per Electronic Arts, Bloomberg, Amazon, Microsoft/Xbox e Sony/Playstation, e ha co-fondato Olde Sküül con la sua defunta moglie.



Heineman ha definito il gaming un rifugio, un luogo in cui poter essere se stessa in quanto donna transgender. E ha cercato di rendere il gaming un luogo accogliente per tutti. Il suo impegno si è esteso anche ai suoi ruoli aziendali, come leader per l'inclusione LGBTQ presso Amazon, Microsoft, Sony e altre aziende.

La sua vita

Rebecca nacque come William Salvador Heineman, il 30 ottobre del 1963 a Whittier in California. Da ragazzina non poteva permettersi di acquistare titoli per il suo Atari 2600, così imparò da sola come copiare le cartucce, creando una vasta collezione di titoli piratati. Da questa cosa nacque la passione per il reverse engineering del codice per comprendere come funzionava la creazione di un videogioco. Nel 1980 partecipo al primo torno nazionale Atari di Space Invaders, vincendolo nella finale di New York. Dopo aver vinto il torneo, le fu offerto un ruolo da redattrice per la rivista mensile Electronic Games e un lavoro di consulenza per un libro intitolato How to Master Video Games . Durante questo periodo, disse a un editore di una rivista di aver eseguito il reverse engineering del codice dell'Atari 2600 e l'editore organizzò un incontro tra Heineman e i proprietari dell'editore di giochi Avalon Hill. Dopo l'incontrò fu assunta come programmatrice. Aveva solo 16 anni, ma puntò subito in alto. Per la Avalon Hill, creò un manuale di programmazione per il team di sviluppatori dell'azienda, un nuovo motore di gioco e codice per diversi progetti software tra i quali il suo primo titolo, Londo Blitz.

Lasciata la Avalon Hil, tornò in California per la Boone Corporation. Qui programmò i titoli Chuck Norris Superkicks e Robin Hood , acquisendo conoscenze di programmazione su Commodore 64, Apple II, VIC-20 e PC. Nel 1983 la Boone cessò di esistere e Rebecca, assieme a Brian Fargo ,

Jay Patel e Troy Worrell, fondò Interplay Productions . Qui prese parte ai progetti come Wasteland, The Bard's Tale, vari port di Out of This per Mac OS, 3DO e Apple IIGS di Wolfenstein 3D. Suoi anche i progetti di The Bard's Tale III: Thief of FFate,Dragon Wars , Tass Times in Tonetown , Borrowed Time , Mindshadow , The Tracer Sanction e diversi port di Battle Chess.

Nel 1995 lasciò l'azienda e co-fondò Logicware, dove ricoprì il ruolo di responsabile tecnico e capo programmatore. Oltre ai giochi originali come Defiance , Heineman supervisionò le attività di porting dell'azienda, che includevano Out of This World, Killing Time, Shattered Steel , Jazz Jackrabbit 2 e un porting per Mac OS cancellato di Half-Life.

Nel 1999, Heineman fondò Contraband Entertainment e ne fu AD.

L'azienda sviluppò diversi giochi originali, oltre a porting per diverse piattaforme per altri sviluppatori. Tra i progetti guidati da Heineman figurano Activision Anthology e porting per Mac OS di Aliens vs. Predator, Baldur's Gate II e Heroes of Might and Magic IV. Durante questo periodo, fornì anche consulenza direttamente per altre aziende: ricoprì il ruolo di "Senior Engineer III" per Electronic Arts, aggiornò il codice motore per Barking Lizards Technologies e Ubisoft, ottimizzò il codice per Sensory Sweep Studios, ricoprì il ruolo di Senior Software Architect per Bloomberg LP e Amazon , fornì formazione sullo sviluppo per Xbox 360 per gli studi di sviluppo di Microsoft e lavorò sul codice kernel per PlayStation Portable e PlayStation 4 presso Sony.

Heineman è stata, oltre al suo ruolo tecnologico, anche la "Transgender Chair" del gruppo LGBTQ+ di Amazon , noto come Glamazon. Più recentemente, Heineman ha lavorato su auto a guida autonoma presso Cruise.

Nell'ottobre 2025, Heineman rivelò che le era stato diagnosticato un adenocarcinoma , una forma aggressiva di cancro, e che aveva iniziato il trattamento il mese precedente. Aveva avviato una raccolta fondi su GoFundMe per le sue cure mediche, ma il 16 novembre disse ai suoi follower che le era stato detto che le sue condizioni erano terminali e chiese che i fondi fossero utilizzati per il suo funerale.

Rebecca Heineman e' morta a Rockwall, in Texas, il 17 novembre 2025, all'età di 62 anni.

Buon compleanno Shining in The Darkness

di Roberto Del Mar Pirazzini

Shining in the Darkness per Mega Drive è un tassello chiave nella storia del JRPG su console, perché innesta la tradizione del dungeon crawler in prima persona (alla Wizardry) dentro la cornice estetica e strutturale del gioco di ruolo giapponese a 16 bit. In questo 2026 compie 35 anni dalla sua creazione e noi di RetroMagazine abbiamo deciso di dedicargli qualche riga.

Il gioco e la sua struttura

Il tutto è costruito attorno a un unico, grande labirinto multilivello, con una città esterna che funge da punto di ristoro, gestione dell'equipaggiamento e avanzamento narrativo (un hub di rifugio essenziale).

L'assenza di automap è una scelta di design significativa: obbliga il giocatore a mentalizzare o mappare fisicamente il dungeon, trasformando l'esplorazione in un'attività cognitiva centrale più che in un semplice "contenitore" di combattimenti.

Lo schema di gioco è estremamente codificato: si entra nel labirinto → si esplora fino al limite delle risorse → si ritorna in città → ci si cura, ci si equipaggia, si salva → si ripete. Questo ciclo scandisce il ritmo dell'intero gioco e rende il backtracking parte integrante dell'esperienza, in linea con moltissimi dungeon crawler del periodo (e futuri).

Combattimento, esperienza e progressione

I combattimenti sono a turni, con incontri casuali e un'interfaccia a menù con gestione "classica" di attacco, magia, oggetti e fuga: la profondità non risiede tanto nelle singole opzioni, quanto nel rapporto fra rischio (proseguire) e sicurezza (tornare indietro).

Il bilanciamento è studiato affinché il giocatore sia "sottolivellato" nelle prime fasi, forzando un grinding iniziale che, una volta superato, rende percepibile la crescita del party: ogni livello guadagnato e ogni nuovo equipaggiamento modificano in modo tangibile durata e sicurezza delle spedizioni.

La difficoltà si costruisce meno su espedienti estemporanei e più su attrito sistemico: frequenza degli incontri, consumo

di risorse, lunghezza dei percorsi tra punti sicuri, posizionamento di boss e miniboss.

Tutto ruota attorno a noi

La scelta della prima persona è cruciale: a differenza dei JRPG con visuale dall'alto tipici dell'epoca, qui il giocatore percepisce il dungeon come spazio tridimensionale "chiuso", fatto di corridoi, svolte cieche e pochi punti di riferimento, e non come una pianta astratta. Una scelta piuttosto nuova per i giochi da console nipponici del periodo. L'interfaccia è ridotta all'essenziale durante l'esplorazione: pochi indicatori, nessun sovraccarico di informazioni, con l'obiettivo di mantenere l'attenzione sul ritmo "passo dopo passo" nel dungeon.

Il passaggio netto fra città (vista con schermate illustrate, NPC ben caratterizzati) e dungeon (spazio astratto, ripetitivo, ostile) crea una chiara dicotomia di percezione: sicurezza vs ignoto, socialità vs isolamento strategico.

Identità visiva e ruolo dei personaggi

La direzione artistica, legata al lavoro di Kan Naito, Hiroyuki Takahashi e del team Climax, modella un immaginario "ibrido". Un fantasy occidentale filtrato da sensibilità giapponese, con personaggi dal design morbido e riconoscibile, lontano dall'anonimato di molti dungeon crawler occidentali per PC e Amiga.

Tutto questo si traduce in una forte "ancora emotiva": pur muovendosi in un labirinto molto ripetitivo, il giocatore mantiene un legame affettivo con la città, i volti, le illustrazioni, che danno senso alla progressione durante l'avventura. La narrazione è semplice ma funzionale: non "invade" il gameplay, ma lo incornicia, permettendo al gioco di restare meccanicamente lineare senza apparire freddo o puramente numerico.

Influenza storica

Shining in the Darkness rappresenta una forma di mediazione culturale: prende un genere di nicchia "da computer" (il dungeon crawler) e lo rende fruibile all'utenza console tramite estetica accessibile, interfaccia semplificata e loop chiaro.

È, di fatto, un laboratorio per la serie Shining: molte soluzioni estetiche, tematiche e di world building verranno poi rielaborate nel passaggio alla strategia a turni di Shining Force e nel successivo ritorno al dungeon crawling con Shining the Holy Ark.

Sul fronte del game design, il titolo mostra bene la tensione fra due linee: da un lato l'eredità "dura" di Wizardry, dall'altro la necessità, tipica del genere su console, di offrire un prodotto leggibile, musicalmente curato e con un'identità visiva forte.

Conclusioni

Dal punto di vista contemporaneo, i suoi limiti (assenza di automap, grind pesante, ripetitività del singolo dungeon) emergono con chiarezza, soprattutto confrontandolo con dungeon crawler successivi che automatizzano la mappatura e alleggeriscono il carico iniziale. Tuttavia, proprio queste caratteristiche rendono Shining in the Darkness un caso di studio interessante anche oggi: mostra come, nei primi anni '90, il design dei JRPG fosse ancora a metà strada fra rigore "da CRPG" e comfort "da salotto".

Analizzato nel suo insieme, Shining in the Darkness è meno importante come "singolo gioco perfetto" e più rilevante come nodo evolutivo: un ponte tra Wizardry e Shining Force, tra dungeon crawling occidentale e sensibilità console giapponese, e un esempio molto chiaro di come struttura, interfaccia ed estetica possano essere usate per rendere accettabile, e persino affascinante, un loop altrimenti severissimo. Happy Bithday!

L'affascinante, complessa e pluriennale storia di The Legend of Zelda. I suoi primi Quarant'anni...

di Takahiro Yoshioka e Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Fin dal suo debutto videoludico a metà anni '80, Link è sempre stato il protagonista chiamato a valorizzare ogni nuovo pezzo di hardware Nintendo, e persino alcuni degli strani e meravigliosi marchingegni rimasti confinati in Giappone. Anche durante il periodo più difficile del GameCube, quando persino IP storicamente infallibili faticavano a replicare la magia Nintendo, c'è sempre stato almeno un titolo della saga in grado di garantire il Sigillo di Qualità. Non è un caso che un gioco di Zelda abbia chiuso il ciclo vitale del GameCube, ed è stata ancora Zelda la prima licenza a cui Nintendo si è rivolta per un vero e proprio titolo di lancio su Switch.

Prima di Hyrule, i videogiochi erano spesso mondi a schermo singolo pieni di sprite che emettevano bip e trilli, in cui progressione e abilità si misuravano inserendo tre lettere in una classifica. Prima di The Legend of Zelda, alla "storia" di un gioco veniva spesso riservato un solo paragrafo sul cabinato o qualche riga approssimativa in schermata di menu; il resto era affidato a immagini intuitive e a un minimo di buon senso: scappare dai fantasmi, sparare agli invasori, evitare gli asteroidi. Sulla scia del successo clamoroso di Donkey Kong, Nintendo poté finanziare tre progetti destinati a trasformarla da produttore di carte Hanafuda in leader del mercato dell'intrattenimento elettronico: Famicom, Super Mario Bros. e The Legend of Zelda.

Lo sviluppo di Zelda iniziò più o meno in parallelo a Super Mario Bros., con Shigeru Miyamoto impegnato a supervisionare entrambi i gruppi. L'idea alla base di The Legend of Zelda era quella di creare un vasto "giardino virtuale", un mondo lussureggiante che si sarebbe svelato ed evoluto col tempo. Super Mario Bros. avrebbe offerto un'esperienza immediata, tecnica e "da sala giochi casalinga"; Zelda, invece, voleva dare al giocatore la libertà di plasmare la propria avventura.

Nonostante le differenze, entrambi i giochi decisero di abbandonare la logica del punteggio e di concentrarsi

Devi ricordare... Devi ricordare... Hai dormito... Hai dormito per ben cento anni...

Questa introduzione fa ancora battere il cuore!

sul concetto di completamento: portare a termine l'esperienza e sbloccare una schermata finale come ricompensa. Era una filosofia impensabile per la sala giochi a gettoni, ma perfetta per il salotto. Miyamoto, cresciuto nella cittadina di Sonobe vicino Kyoto, aveva passato l'infanzia esplorando case, colline e campi, sviluppando una forte sensibilità per arte, musica, architettura e design che l'avrebbero guidato nel suo lavoro in Nintendo. Soprattutto, voleva trasmettere al giocatore quella stessa sensazione di scoperta.

L'idea dei dungeon – oggi colonna portante della serie – nasce dalle esplorazioni infantili di Miyamoto nella casa di famiglia; laghi e boschi di Hyrule riflettono invece le sue gite nei campi e nelle campagne intorno a Sonobe. Il nome "Zelda" sarebbe stato ispirato da Zelda Fitzgerald, moglie di F. Scott Fitzgerald, spesso definita la "prima flapper americana": Miyamoto trovava affascinante il suo carattere forte e indipendente e lo scelse come modello ideale per la principessa.

Le case tradizionali del villaggio di Sonobe, dove Miyamoto ha "plasmato" The Legend of Zelda

Come già accaduto con Donkey Kong e Mario, Miyamoto costruì la storia attorno a tre figure centrali: Link, la principessa Zelda e Ganon. Il protagonista è un ragazzo dall'aspetto elfico che entra in scena soccorrendo un'anziana donna, Impa, servitrice della principessa di Hyrule. Da lei apprende che Zelda è prigioniera dell'esercito di Ganon e che il signore oscuro mira alla Triforza e al dominio su Hyrule.

Link accetta di recuperare gli otto frammenti della Triforza della Saggezza e di affrontare Ganon sulla cima del Monte Morte. Nel primo gioco la Triforza è descritta come "tre triangoli magici" capaci di conferire grande potere, ma la sua mitologia si arricchirà nei capitoli successivi. All'interno di Hyrule la Triforza esiste in tre parti: Potere (in mano a Ganon), Saggezza (che Link deve ricomporre nei dungeon) e Coraggio, destinata a fare la sua comparsa in Zelda II: The Adventure of Link.

Era Famicom

The Legend of Zelda uscì nel 1986 sul Famicom Disk System, un'unità a dischi riscrivibili mai arrivata ufficialmente in Occidente. In Europa e America il gioco fu distribuito

su iconiche cartucce dorate con batteria interna, le prime del genere a consentire il salvataggio dei progressi. L'idea di Miyamoto di creare un gioco non lineare era evidente: un mondo vasto, pochi indizi espliciti, e tutto affidato all'esplorazione libera e all'osservazione del giocatore.

Miyamoto stesso ha raccontato a Superplay quanto fosse preoccupato all'uscita: temeva che i giocatori potessero annoiarsi o stressarsi davanti a un concept così poco guidato. Accadde l'esatto opposto: la risoluzione di enigmi, la scoperta di segreti e la libertà di movimento divennero gli elementi più amati del gioco, e Zelda si trasformò rapidamente in un fenomeno.

Il successo fu enorme: The Legend of Zelda vendette oltre sei milioni di copie e, come già accaduto con Donkey Kong, Nintendo si affrettò a proporre un seguito. Nel 1987 arrivò Zelda II: The Adventure of Link, supervisionato da Miyamoto ma sviluppato da un team diverso. Il gioco abbandonava la visuale dall'alto per una prospettiva laterale, aggiungendo sezioni platform e meccaniche da GdR come esperienza, statistiche e magie: una svolta coraggiosa, non sempre apprezzata dai fan.

La struttura di fondo, però, rimaneva simile: trovare un certo numero di oggetti (qui nove cristalli) per accedere a un grande palazzo che custodisce un potere leggendario, la Triforza del Coraggio. È una formula che ritornerà spesso nella saga. Zelda II introdusse anche i villaggi pieni di NPC con cui parlare per ottenere indizi e quest secondarie, gettando le basi per molti elementi narrativi dei capitoli futuri.

Nel frattempo, sul fronte hardware, Nintendo stava preparando il passaggio al Super Nintendo e a una nuova evoluzione per la serie.

A Link to the Past e la maturità su SNES

Con il lancio dello SNES, Nintendo siglò partnership importanti (come quella con Capcom per i port di Street Fighter II e Final Fight) e preparò il ritorno in grande stile di Link dopo qualche anno di assenza. Nel 1991 uscì The Legend of Zelda: A Link to the Past, ancora oggi considerato da molti il capitolo "seminale" della serie.

Le prime due storie erano state scritte da Miyamoto e Takashi Tezuka; per A Link to the Past, entrò in scena lo sceneggiatore Kensuke Tanabe. Il gioco ripristinava la visuale dall'alto del primo Zelda ma introduceva miglioramenti sensibili ai controlli: movimento in diagonale, corsa con gli Stivali di Pegaso, spada più ampia e precisa. Nuovi oggetti, come il Rampino e lo Specchio Magico, permettevano a Link di passare tra il Mondo di Luce, una Hyrule rigogliosa, e il Mondo Oscuro, una versione distorta e inquietante del regno.

A Link to the Past fu anche il primo capitolo a introdurre l'idea di incarnazioni diverse di Link, Zelda e Ganon: il gioco è ambientato secoli prima del primo episodio e i protagonisti sono descritti come "predecessori" dei

Il disco di The Legend of Zelda per Famicom Disk

Il secondo capitolo della saga

personaggi originali. Da qui prende forma la famosa "confusione temporale" della saga: sequel diretti come Zelda II, Link's Awakening, Majora's Mask, Phantom Hourglass convivono con capitoli che mettono in scena nuove generazioni di eroi in epoche differenti, come A Link to the Past, Ocarina of Time, The Wind Waker.

Curiosamente, nonostante l'enorme successo, il Super Nintendo ebbe un solo Zelda "tradizionale" in Occidente. In Giappone, però, il mondo di Hyrule tornò attraverso il Satellaview, modem satellitare per SNES nato dalla collaborazione tra Nintendo e Bandai. Qui uscirono BS: The Legend of Zelda, remake episodico e rielaborato del primo gioco, e BS The Legend of Zelda: The Sacred Stones, considerato una sorta di side story di A Link to the Past. Entrambi erano giocabili solo durante specifiche fasce orarie di trasmissione, con tanto di commenti e suggerimenti "in diretta" da parte di Nintendo: una specie di serie TV interattiva anni '90.

Tra CD, fallimenti curiosi e rivoluzione 3D

Parallelamente, Nintendo lavorava all'idea di un add-on CD per SNES, inizialmente in collaborazione con Sony, poi sfumata in favore di un accordo con Philips dopo una complessa disputa contrattuale. Da quel passaggio nacquero gli infelici esperimenti per CD-i: Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon e Zelda's Adventure. Due action game a scorrimento laterale e un tentativo top-down con grafica pre-renderizzata e recitazione disastrosa, universalmente stroncati dalla critica ma oggi oggetti di culto bizzarro per collezionisti e curiosi.

La vera rivoluzione arrivò però nel 1998 con The Legend of Zelda: Ocarina of Time su Nintendo 64, costruito su una versione profondamente modificata del motore di Super Mario 64. Il passaggio al 3D, l'introduzione di Epona, di un sistema di combattimento basato sul lock-on e il racconto di Link bambino che cresce e diventa adulto resero Ocarina una pietra miliare. Miyamoto descrisse lo sviluppo come la cura di un "giardino in miniatura" chiamato Hyrule, e la sensazione di un mondo vivo, vasto e coerente era davvero senza precedenti.

Il seguito, Majora's Mask (2000), nacque come progetto "Gaiden" e spezzò la consueta Triforza di personaggi: niente Ganon in scena, Zelda ridotta a breve apparizione, tono cupo e struttura basata su un ciclo di tre giorni da riavvolgere continuamente per impedire alla luna di schiantarsi su Termina. Un gioco strano, opprimente e molto divisivo, ma per molti uno dei capitoli più creativi e suggestivi della serie.

Dallo stile cartoon di Wind Waker all'ombra di Twilight Princess

Dopo la tech demo "realistica" di Space World 2000, molti fan si aspettavano un Zelda cupo su GameCube. Invece, Nintendo sorprese tutti con The Wind Waker, tutto in cel shading, con un Link "toon" e un mondo marino fatto di isole e traversate in barca. L'assenza di una grande landmass unica, la forte componente umoristica e l'enfasi sui personaggi spiazzarono molti, ma la resa espressiva dei volti e l'eleganza dell'animazione resero Wind Waker un titolo di culto nel lungo periodo.

Per calmare gli animi più tradizionalisti, il gioco arrivò in bundle con un disco bonus contenente Ocarina of Time e la versione Master Quest, un remix più difficile originariamente pensato per 64DD. Su GameCube uscì anche Four Swords Adventures, secondo tassello della "trilogia Four Swords", pensato per il multiplayer cooperativo fino a quattro giocatori tramite Game Boy Advance collegati e cavo link.

Il vero "ritorno alle origini dark" fu però The Legend of

Zelda: The Wand of Gamelon per CD-i... terrificante!

Zelda: Twilight Princess, nato su GameCube ma usato come titolo di lancio anche su Wii. Ispirato a Ocarina per struttura e tono, con influenze dall'atmosfera cupa di Majora's Mask e da alcune soluzioni cinematografiche di Wind Waker, Twilight Princess offriva molti dungeon, un mondo più ampio e una storia più matura. Curiosamente, la versione Wii presentava il mondo specchiato rispetto al GameCube, per adattare l'impugnatura della spada di Link alla maggioranza destrorsa dei giocatori che usavano il Wii Remote.

DS, 3DS e l'esperimento del motion control

Su Nintendo DS, la linea "toon" proseguì con Phantom Hourglass, seguito diretto di Wind Waker, che introduceva il controllo touch tramite stilo e riportava Link a solcare i mari alla ricerca di Tetra, scomparsa su una nave fantasma. Nonostante qualche perplessità sui controlli non tradizionali, il gioco fu un successo e vendette oltre 4,1 milioni di copie. Nel 2009 arrivò Spirit Tracks, che sostituiva il mare con una rete di ferrovie e vedeva Link nei panni di macchinista. Anche qui lo stilo era il principale metodo di controllo: un approccio volutamente diverso, che divise parte dell'utenza ma confermò la volontà di sperimentare.

Su 3DS, Ocarina of Time 3D riportò in scena il capolavoro N64 con grafica rinnovata e uso intelligente dell'effetto 3D, ottenendo ottimi riscontri di critica e vendite. Nel 2011, su Wii, arrivò Skyward Sword, prequel cronologico dell'intera saga: toni meno cupi di Twilight Princess, stile visivo a metà strada tra realistico e pittorico e uso massiccio del Wii MotionPlus per un controllo della spada basato sui movimenti. Nonostante alcune critiche alla precisione e al backtracking, il gioco fu accolto molto positivamente. Nel frattempo, su Wii U, l'assenza iniziale di un Zelda inedito fu mitigata dalle remaster Wind Waker HD (2013) e Twilight Princess HD (2016), mentre su 3DS uscì A Link Between Worlds, seguito diretto di A Link to the Past con una preziosa meccanica di fusione nei muri. Il gioco fu un grande successo, superando i 4,2 milioni di copie vendute.

Dal respiro selvaggio ai giorni nostri

Nel 2015, Majora's Mask 3D riportò su 3DS la particolare struttura a tre giorni del capitolo N64, con una remaster curata nei dettagli. Nello stesso periodo, esperimenti come Tri Force Heroes e lo spin-off Hyrule Warriors cercarono di declinare l'universo di Zelda verso il multiplayer cooperativo e l'action musou, con risultati più altalenanti sul piano creativo.

La vera rivoluzione successiva fu però The Legend of Zelda: Breath of the Wild, nato su Wii U ma diventato di fatto il titolo-simbolo del Nintendo Switch al lancio del 2017. Qui Zelda si trasformò in un open world vastissimo, in cui le meccaniche classiche – esplorazione, dungeon, enigmi fisici – venivano fuse con una libertà d'azione e una fisica sistemica che ricordavano in parte serie come Assassin's Creed ma con un'identità tutta propria. Il gioco divenne il capitolo più venduto della serie e uno dei più acclamati di sempre.

Il suo seguito, Tears of the Kingdom, ha ulteriormente ampliato e stratificato il mondo di Hyrule, alzando ancora l'asticella in termini di narrativa ambientale, meccaniche

L'affascinante Wind Waker su Nintendo GameCube

Lo splendido Twilight Princess su Wii (e GameCube)

di costruzione e sperimentazione.

Nel 2024, su Switch, è arrivato The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom, avventura che mette finalmente Zelda al centro dell'azione e riprende lo stile del remake di Link's Awakening, con una struttura più compatta ma ricca di idee di gameplay interessanti.

Conclusione

Cosa rende la serie Zelda così speciale? Perché ogni nuovo capitolo genera un'attesa quasi unica nel panorama videoludico, con fan pronti ad analizzare ogni screenshot e ogni singolo rumor? Miyamoto lo ha sintetizzato alla perfezione in un'intervista a Superplay nel 2003:

«Penso che molte persone sognino di diventare eroi. Per me è sempre stato importante che i giocatori crescessero insieme a Link, che ci fosse una forte relazione tra chi impugna il controller e la persona sullo schermo. Ho sempre cercato di creare la sensazione di essere davvero a Hyrule. Se non lo si fa, il gioco perde parte della sua magia.»

E quella magia, dopo decenni, è ancora lì. Buon compleanno The Legend of Zelda!

The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom, l'evoluzione del franchise su Switch in chiave classica

L'evoluzione degli FPS: dove tecnologia e game design si incontrano

di Giampaolo Moraschi e Nithaiah Del Mar Pirazzini

Nel panorama dei videogiochi, gli sparatutto in prima persona (FPS) rappresentano uno dei generi che più ha incarnato l'avanzamento congiunto di hardware, motori grafici e pratiche di game design. Dalla stagione pionieristica dei labirinti wireframe alle odierne piattaforme sempre connesse, il genere ha costantemente riscritto standard tecnici e linguaggi interattivi, influenzando non solo gli "shooter", ma il medium nel suo complesso.

Se per il grande pubblico l'FPS è spesso sinonimo di "gioco in cui si spara", per chi lavora nell'industria è un laboratorio privilegiato dove osservare l'evoluzione di sistemi di controllo, architetture di rete, modellazione dei livelli, economie in game e modelli di business. Analizzare la storia del genere significa quindi seguire, per linee parallele, la trasformazione dell'esperienza di fruizione: da prodotto chiuso a lungo sviluppo a servizio iterativo e continuamente aggiornato.

Maze War del 1974

Origini: dalla simulazione alla soggettiva interattiva

Le origini degli FPS affondano nelle sperimentazioni degli anni '70 e '80, quando università e studi specializzati iniziano a lavorare su interfacce 3D elementari e visuali in soggettiva. Maze War e Battlezone sono esempi emblematici di una fase in cui la rappresentazione è ancora wireframe o vettoriale, ma il punto di vista in prima persona introduce già il nucleo dell'esperienza: la coincidenza tra sguardo del giocatore e sguardo dell'avatar. Dal punto di vista del game design, questi prototipi definiscono alcuni capisaldi tecnici:

• gestione della profondità e del campo visivo in ambienti tridimensionali

• mapping dei controlli tra input bidimensionali e navigazione nello spazio 3D

• primi esperimenti con collisioni e linee di tiro nel volume tridimensionale

L'hardware del tempo impone compromessi drastici, ma la scelta della soggettiva anticipa una direzione chiara: mettere al centro l'immersività percettiva e la reattività del controllo.

Lo splendido Battle Zone

id Software e la codifica del linguaggio FPS

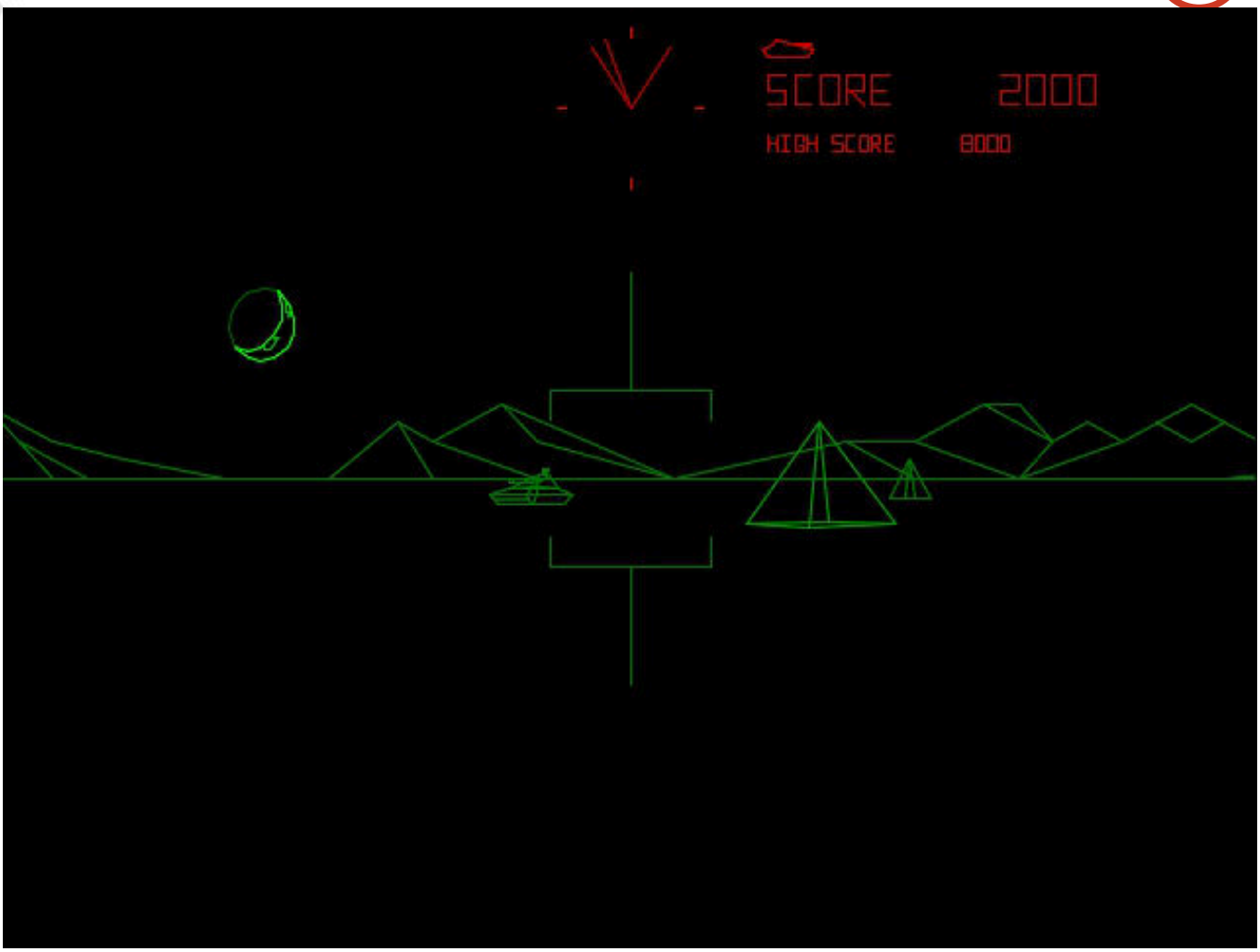
Con l'inizio degli anni '90, id Software formalizza ciò che oggi si considera la grammatica fondamentale del genere. Wolfenstein 3D, Doom e Quake non sono solo successi commerciali, ma punti di svolta che intrecciano innovazione tecnologica e design sistemico.

Sul piano tecnico, Doom sfrutta tecniche come il ray casting e una gestione intelligente delle altezze per simulare ambienti tridimensionali complessi su hardware estremamente limitato. Questo consente di supportare livelli multi layer, con variazioni di altezza e illuminazione, mantenere frame rate elevati, condizione critica per un gameplay basato sui riflessi e offrire una base modulare per la creazione di mappe personalizzate e mod.

Quake rappresenta il passaggio decisivo verso un rendering completamente 3D, con modelli poligonali e supporto nativo alle prime GPU dedicate, aprendo la strada a Motori grafici licenziabili e a un ecosistema di modding che anticipa l'odierna centralità dei tool per creator. In parallelo, il design introduce concetti destinati a consolidarsi come deathmatch, gestione degli spawn, bilanciamento delle armi in contesti competitivi e mappe pensate specificamente per il multiplayer.

Narrazione, level design sistemico e affermazione su console

Se la stagione "id" mette a fuoco l'FPS come sparatutto ad alta intensità, la seconda metà degli anni '90 e i primi 2000 aprono a una visione più ampia. Due linee evolutive risultano particolarmente rilevanti per chi progetta giochi. Da un lato, la ricerca narrativa; dall'altro, l'ottimizzazione dell'esperienza su console.



Lo splendido Battle Zone

Half-Life mostra come sia possibile integrare racconto e interazione rinunciando a cut scene tradizionali e affidando la progressione narrativa alla regia ambientale, agli script in game e al controllo sempre attivo del giocatore. Il level design assume una funzione drammaturgica: ogni spazio è pensato non solo in termini di coperture e linee di tiro, ma come elemento di pacing narrativo, alternando pressione e decompressione.

GoldenEye 007 su Nintendo 64, invece, rappresenta un benchmark per l'adattamento dell'FPS al gamepad. L'uso di un sistema di mira assistita, la calibrazione delle sensibilità e la geometria delle mappe split screen anticipano soluzioni che diventeranno standard su console negli anni successivi. L'input design, in questa fase, diventa un'area di sperimentazione cruciale, con ricadute che investono poi l'intera industria.

Halo, Call of Duty e la standardizzazione di un modello

Con l'uscita di Halo: Combat Evolved su Xbox, l'FPS console trova il proprio manifesto. La scelta di limitare l'equipaggiamento attivo a due armi, la salute parzialmente rigenerante e l'introduzione sistematica dei checkpoint ridisegnano il rapporto tra difficoltà percepita e accessibilità. Si tratta di soluzioni di design che semplificano l'input management, velocizzano i cicli di feedback e riducono la frustrazione data dal backtracking eccessivo.

Halo Combat Evolved per XBOX…la Killer Application!

In parallelo, Call of Duty porta all'estremo la dimensione "spettacolare" dell'FPS, proponendo campagne fortemente scriptate, dall'andamento quasi cinematografico, in cui l'agenzia del giocatore coesiste con una regia molto vincolante. Sul versante multiplayer, la serie codifica un loop basato su:

• progressione a livelli persistente;

Iconico! Doom nel 1993

Golden Eye 007 su Nintendo 64

• sblocco graduale di armi, accessori e perk;
• ricompense condizionate alle killstreak che accentuano il rischio ricompensa.

Queste scelte contribuiscono a standardizzare l'idea di FPS moderno e influenzano pesantemente il design dei giochi successivi, inclusi quelli prodotti da studi esterni al genere strettamente "shooter".

Looter shooter: integrazione tra gunplay ed economia del loot

Con gli anni 2010 emergono i looter shooter, che uniscono la struttura dell'FPS a quella del gioco d'azione ruolistico persistente. Borderlands, Warframe e Destiny sono casi paradigmatici di una progettazione centrata su cicli di ricompensa granulari, alimentati da loot tendenzialmente procedurale e da sistemi di rarità con curve di potenza molto estese.

Dal punto di vista del design sistemico, questi titoli spostano il focus dalla singola partita alla progressione del profilo giocatore, richiedono un bilanciamento delicato tra drop rate, time to kill e time to loot e impongono una forte integrazione tra tuning dell'arsenale e retention a lungo termine.

Lato produzione, il passaggio al modello "gioco come servizio" implica un contenuto costante, strumenti interni per l'analisi telemetrica e cicli iterativi di bilanciamento basati su metriche come engagement, churn e spesa in microtransazioni. L'FPS diventa così un framework per l'erogazione continua di contenuti e non più solo un prodotto "chiuso" al lancio.

Hero shooter e battle royale: design dei ruoli e macro sistemi competitivi

Gli hero shooter introducono un'ulteriore stratificazione sistemica, affiancando al gunplay la progettazione di roster e sinergie di squadra. Overwatch, Apex Legends e Valorant definiscono un paradigma in cui ogni personaggio è un "pacchetto di design" che comprende:

• abilità primarie e ultimate;
• ruolo in composizione (tank, support, dps, controller ecc.);
• skill ceiling specifico per il personaggio.

Per gli addetti ai lavori, questo significa affrontare problemi di bilanciamento multidimensionale. Ogni modifica a una singola abilità ha impatto sulla meta, sulle percentuali di pick e sul percepito di fairness all'interno della community competitiva. Da qui l'importanza di pipeline di patch regolari, comunicazione trasparente delle modifiche e strumenti interni per la simulazione di scenari competitivi.

Il filone battle royale, affermato da PUBG e poi consolidato da Fortnite (in chiave ibrida) e Call of Duty: Warzone, lavora invece su macro sistemi di rischio, spazio e scarsità. Il cerchio che si restringe, il loot distribuito pseudo casualmente e la singola vita competitiva costruiscono un tipo di tensione molto diverso rispetto al deathmatch tradizionale, trasformando ogni match in una sequenza di micro decisioni di posizionamento, ingaggio e gestione delle risorse.

Tecnologie abilitanti: grafica, IA e infrastrutture di rete

Sul versante tecnologico, l'evoluzione degli FPS è stata spesso il motore per l'adozione di nuove soluzioni hardware e software. La transizione dalle soluzioni software rendered alle prime GPU generaliste, fino ad arrivare al ray tracing in tempo reale e alle tecniche di upscaling basate su machine learning, è stata guidata dalla necessità di gestire scene sempre più complesse mantenendo latenza e frame rate in range competitivi.

L'intelligenza artificiale ha vissuto diverse fasi: dai nemici scriptati con stati comportamentali relativamente semplici

Halo Combat Evolved per XBOX... la Killer Application!

Il primo, folle, Borderlands

a sistemi più avanzati, come quelli di F.E.A.R., capaci di gestire coperture dinamiche, manovre di aggiramento e comportamento di squadra plausibile. Oggi, tuttavia, il focus principale si è spostato sul multiplayer online, dove l'IA viene usata prevalentemente per bot di riempimento, training o supporto anti cheat, mentre gran parte del design ruota attorno alla gestione di netcode, prediction e compensazione della latenza.

L'infrastruttura di rete è ormai parte integrante del design: tick rate dei server, architetture client server o peer to peer, strategie di matchmaking e classificazione delle lobby influiscono direttamente sulla percezione di fairness e responsività del gunplay.

VR, cloud e prospettive future per il genere

La realtà virtuale rappresenta una declinazione radicale della prima persona, in cui il rapporto tra corpo del giocatore e avatar digitale viene riprogettato alla base. Titoli come Half-Life: Alyx mostrano come il design degli input, la gestione della locomozione e la manipolazione fisica degli oggetti richiedano approcci completamente diversi rispetto all'FPS tradizionale, ponendo nuove sfide su comfort, motion sickness e leggibilità dell'azione.

Parallelamente, il cloud gaming e la diffusione di dispositivi portatili sempre più potenti aprono scenari in cui le esperienze FPS competitive non sono più legate alla macchina locale. Questo impone nuove considerazioni su encoding video, latenza end to end e adattamento dinamico della qualità, con impatti diretti sul level design (ad esempio leggibilità delle silhouette a diverse risoluzioni) e sul tuning delle hitbox.

Guardando avanti, il genere sembra destinato a proseguire lungo due direttrici principali:

• ibridazione crescente con altri generi (elementi roguelike, strutture open world, componenti survival);

• rafforzamento del modello servizio, con roadmap pluriennali, stagioni tematiche e forte interoperabilità con ecosistemi transmediali.

Per gli addetti ai lavori, gli FPS continueranno a essere un banco di prova privilegiato per sperimentare nuove soluzioni di controllo, rendering, monetizzazione e gestione delle community, mantenendo il proprio ruolo di genere "cerniera" tra innovazione tecnica e cultura videoludica mainstream

Dalle gloriose Lan Party al futuro ancora tutto da scoprire!

Retrocomputing Hacks

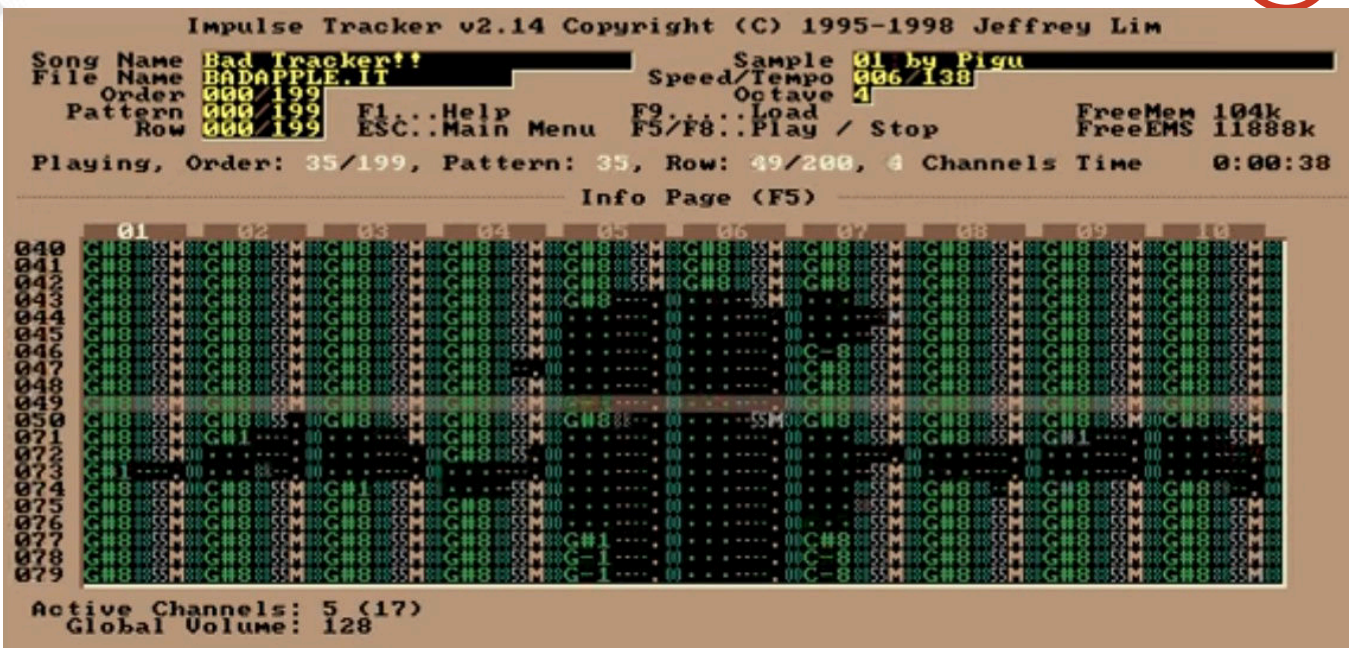
di David "Cercamon" La Monaca

In questo periodo il fenomeno del retrocomputing (e forse ancor più quello del retrogaming) sta ottenendo sempre più interesse da parte di tanti appassionati che possiamo tranquillamente definire non più giovanissimi. Ma di recente anche i ragazzi della cosiddetta "Gen Z" stanno scoprendo il piacere della giocabilità a 8 e 16 bit, grazie a sistemi originali, emulati (su PC/Mac) o riprodotti (FPGA). Noi della redazione di RMW non possiamo che esserne contenti. La nostra base di lettori e di follower si allarga lentamente ma inesorabilmente ogni giorno di più. Lo deduciamo e lo apprezziamo dal riverbero dei social media in cui ci muoviamo: il feedback e lo scambio con lettori più o meno esperti crescono e diventano sempre più specifici e dettagliati.

Ma cos'è che davvero attrae tutte queste persone verso un mondo che tutto sommato può a buon diritto essere considerato "obsoleto"? In campo informatico sappiamo bene che sistemi di 30 o 40 anni equivalgono a veri e propri dinosauri delle ere geologiche più lontane. Vediamo allora di capirne di più insieme: senza dubbio la possibilità offerta da certe console multi-sistemi di giocare ai gloriosi titoli del computer o della console posseduta in gioventù (tutto facile e veloce, non occorre ripristinare il funzionamento dei sistemi e ritrovare le vecchie cartucce, cassette e floppy disk per cominciare a giocare) rappresenta un "gancio" molto allettante. Il retrogaming è dunque la molla principale che spinge la maggioranza di coloro che si avvicinano al mondo retro. Le nuove uscite di hardware "nostalgico" (ad es. C64 Ultimate, ZX Spectrum Next, la serie TheC64 / TheATARI / TheAmiga500, la riedizione di console Atari e Nintendo) convincono molti all'acquisto a fronte di un'elevata semplicità di utilizzo (uscite video HDMI, joystick USB, giochi precaricati).

Oltre all'offerta basata sui videogiochi, altri si avvicinano (o sarebbe meglio dire 'si riavvicinano') ai sistemi di un tempo perché questi antesignani dei moderni e potentissimi PC di oggi, sono essenziali, efficienti nella loro relativa semplicità strutturale e perché danno l'opportunità di programmare con poche risorse a disposizione, costringendoci in questo modo a studiare più da vicino e

13:37 demo by Fairlight - C64



L'animazione Bad Apple in ASCII nei canali di Impulse Tracker - Fa sempre ancora battere il cuore!

più approfonditamente i processori, i chip custom e l'hardware in generale. L'accesso diretto via codice alle componenti hardware di un sistema relativamente semplice come quello di una macchina a 8/16 bit, è enorme anche se costa tante ore di studio e di prove ed errori. E in questo ristretto ambito, un gradino più sotto, c'è qualcosa che è apprezzata da tecnici, smanettoni e geek (se volete anche da "hacker" ma solo nel senso di saper scavare tra le pieghe del coding al fine di sfruttare fino all'ultimo byte di un sistema): gli "hack", le dritte, le furbate intelligenti, le "chicche" che soltanto i coder di lungo corso sono in grado di trovare o produrre all'interno di un linguaggio di programmazione, un'applicazione, un sistema operativo.

Pensate agli "intro" dei giochi piratati, i demo appositamente progettati e scritti per le diverse piattaforme del passato (C64, ZX, Amiga, ST, ecc.), i music disk (compilation di brani originali basati sullo sfruttamento di chip sonori), i disk magazine (riviste su floppy pubblicate da gruppi della scena digitale o "demoscene"), i "trainer" per i giochi, tutti esempi intrisi di "hack", in grado di utilizzare bug e funzioni di CPU e coprocessori per aggirare le limitazioni dei singoli home computer. Per me e per molti appassionati sono proprio questi particolari oggetti di codice, queste trovate ad effetto, questi geniali "inganni" all'hardware che fanno rizzare i capelli in testa e che lasciano a bocca aperta, ancora oggi dopo 30 o 40 anni di vita di questi nostri piccoli portentosi sistemi.

4 byte demo - C64

Può essere un nuovo modo di creare un tunnel velocissimo

```
; .org  $0073                    .org  $0073
;
; chrget   inc txtptr           nonmono  inc txtptr
;          bne chrgot                    bne chrgot
;          inc txtptr+1                  inc txtptr+1
; chrgot   lda                  chrgot   lda
; txtptr   .word $0207          txtptr   .word $0207
; pointb   cmp #$3a                      cmp #$3a
;          bcs exit                      sta $d020
;          cmp #$20                      bvc nonmono
;          beq chrget
;          sec
;          sbc #$30
;          sec
;          sbc #$d0
; exit     rts
```

La routine CHRGET modificata dai 4 byte del demo

FR-025 - The Popular Demo by Farbrausch - Windows

in alta risoluzione (cfr. Linus Akesson "Quondam Tunneling" - C64), un demo in soli 4KB (prendetene uno a caso di Farbrausch per PC/Win), una demo di oltre 13 minuti di Fairlight (C64), un brano/modulo .MOD/.IT per un tracker che mentre suona mostra nei canali audio del tracker stesso un'animazione ASCII (https://www.youtube.com/watch?v=SDvk3aL78fI)! Oppure un demo per C64 in soli 4 byte! Non ci credete? Ecco il codice (basta un monitor software per digitarne il "sorgente" in Linguaggio Macchina) **7e 00: 8d 20 d0 50** - rif. https://nickm.com/post/index.html%3Fp=5095.html - Una breve spiegazione: i primi due byte (**7e 00**) sono soltanto la locazione di memoria iniziale del "mini-demo", i restanti 4 sono il codice vero e proprio. L'hack consiste nell'innestare in una routine del sistema operativo chiamata CHRGET (che parte poco prima dalla locazione $73) i 4 byte **8d 20 d0 50**. Il byte 8d rappresenta il codice mnemonico STA che serve a inserire il valore contenuto nel registro accumulatore A nella locazione che segue, ossia quello rappresentato dai successivi due byte **20 d0** ($d020 = 53280). La locazione $d020 contiene nel C64 il colore corrente del bordo. Il byte finale **50** rappresenta infine l'operatore BVC che salta ad una locazione fornita dai due byte seguenti in memoria (che sono **73 00**, cioè $73 in pagina zero) per cui la routine CHRGET viene continuamente rieseguita. L'operatore STA ($8d) quindi cambia continuamente il colore del bordo. I 4 byte di fatto modificano la routine dil sistema in modo che il colore del bordo viene "ciclato" velocemente, tanto velocemente da creare un effetto "a righe" che ricorda un po' l'effetto che si vedeva durante il caricamento da nastro o durante la scompattazione in memoria di un programma compresso. Semplicemente geniale!

Ognuno di noi nella sua passione per il retrocomputing trova qualcosa di irresistibile che continua a tenerlo "allacciato" nonostante il passare del tempo. Per tanti geek come me sono soprattutto hack come quelli che ho descritto. E l'elenco sarebbe molto, molto lungo. Se anche voi ve ne dilettate, segnalate alla redazione (retromagazine.redazione@gmail.com) i vostri hack sui vostri sistemi preferiti. Sarebbe bello creare una rubrica apposita per farli conoscere e condividerli!

Quondam Tunneling hack - C64

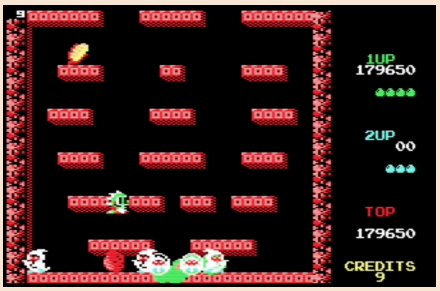
NEW GAME

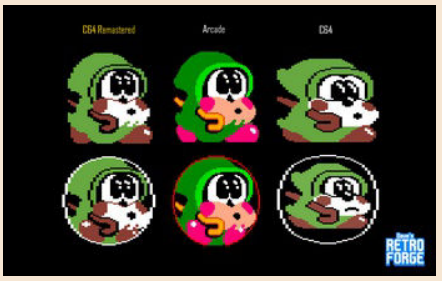
BUBBLE BOBBLE REMASTERED

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Retro Forge
Genere: Platform
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://daves-retro-forge.itch.io/bubble-bobble-c64-remastered

Prima o poi doveva succedere anche con Bubble Bobble e probabilmente molti di voi non aspettavano altro date le continue remastered di giochi usciti pochi anni fa su console di vecchia generazione e adesso anche con gli home computer di quando noi della rivista eravamo bambini o adolescenti. Bubble Bobble all'epoca dell'otto bit Commodore aveva ottenuto un enorme successo, quasi un arcade perfect con ottima giocabilità sia da soli che in coppia. Ma non contenti abbiamo tanto desiderato una nuovissima conversione con ancora più dettagli che ricordano molto da vicino l'arcade da bar e sala giochi. Gli sprite sono stati ridisegnati e gli oggetti sono meno "scontati" della versione originale; inoltre è stato aggiunto anche quel simpatico "pop" che compare quando viene scoppiata una bolla senza niente all'interno. Anche la presentazione con una nuova veste grafica è piuttosto invitante e fa venire subito voglia di una partitina anche per vedere i cambiamenti che sono stati apportati. Durante il gioco ho notato una cosa che forse a molti è sfuggita: in alcuni livelli, soprattutto quelli finali, se non si gioca in coppia è quasi impossibile superarli; dopotutto anche l'arcade era studiato per essere giocato così e non da soli. Secondo mio modesto parere c'erano altre cose che meritavano una rivisitazione, per esempio la schermata "extend" o il finale di gioco. Ottima mossa per il colore dei nemici! Direi che su quel lato è stato fatto centro. Se molti di voi non hanno ancora avuto il piacere di provarlo, vi consiglio di rimediare subito perché oltre che essere stato un successone forgiato bene sul biscottone, è anche ricco di sorpresine e, quasi superfluo dirlo, giocabilissimo! Se volete finirlo già alla prima partita, giocate in due: con figli, amici, mogli, amanti (non entrambe insieme)...

di **Daniele Brahimi**





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Come l'originale!

» Longevità 90%
100 livelli possono sembrare pochi o tanti, a seconda dei punti di vista, ma in realtà è infinito!

NEW GAME

ANOTHER WORLD

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Delphine Software/Edd Biddulph
Genere: Action/Platform
Piattaforma: MSX TurboR
Sito web: https://www.generation-msx.nl/software/delphine-software/another-world/9119/

Another World per MSX Turbo R è una conversione non ufficiale ma estremamente ambiziosa di uno dei capisaldi del videogioco moderno: il capolavoro cinematografico ideato da Éric Chahi per Delphine Software nel 1991, qui ricostruito per l'hardware Z80 con risultati che vanno ben oltre la semplice curiosità tecnica.

Another World nasce come platform d'azione "cinematico" su Amiga e viene successivamente portato su numerose piattaforme, distinguendosi per narrazione implicita, animazioni fluide e un forte taglio registico.

La versione MSX è un port amatoriale di nuova generazione, sviluppato per macchine dotate di V9990 e OPL4, con l'obiettivo esplicito di avvicinarsi il più possibile alla visione originale di Chahi su un sistema a 8 bit.

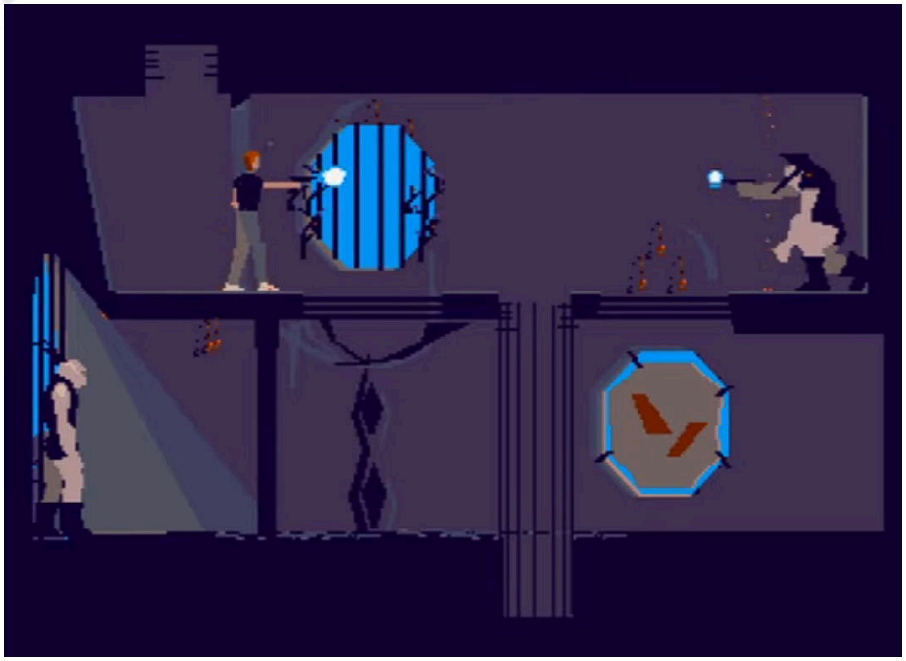
Il gioco segue la storia di Lester, giovane scienziato catapultato su un pianeta alieno dopo un esperimento andato storto, costretto a sopravvivere tra creature ostili, prigionia e fughe rocambolesche.

La progressione rimane quella tipica del gioco originale, ovvero una sequenza di "quadri" altamente coreografati, in cui platforming, enigmi ambientali e brevi sezioni di combattimento si intrecciano in un flusso senza HUD, senza dialoghi e quasi senza testo a schermo.

L'assenza di spiegazioni esplicite e di interfacce invasive fa sì che tutto passi attraverso l'animazione e il contesto: movimenti dei personaggi, reazioni degli alieni, piccoli dettagli grafici che suggeriscono soluzioni o pericoli.

Questa conversione sfrutta estensioni hardware avanzate (V9990 per la grafica, OPL4 per l'audio) per ricreare sfondi, silhouette e animazioni con una fedeltà sorprendente rispetto alle versioni 16 bit, pur partendo da una base Z80.

Il lavoro sulle animazioni è



particolarmente significativo: Another World si regge su sprite rotoscopici e movimenti molto articolati; portarli su MSX mantenendo leggibilità e fluidità richiede una gestione accurata della memoria video, dello streaming dei frame e della sincronizzazione con lo scrolling. Un lavoro impressionante e centrato in pieno.

Anche il comparto sonoro trae vantaggio dall'OPL4, che permette di avvicinarsi alle atmosfere minimaliste ma d'impatto del gioco originale, con effetti e temi che supportano tensione e momenti di quiete senza sovrastare l'azione.

Come nelle incarnazioni storiche, Another World è un titolo esigente: il margine di errore nelle sequenze di fuga è spesso ridotto, e molte situazioni richiedono tentativi multipli prima di trovare il tempismo corretto.

I controlli, necessariamente legati a un sistema a 8 bit, possono risultare meno immediati rispetto alle versioni moderne rimasterizzate, ma l'impostazione "trial & error cinematica" resta coerente con l'esperienza originale. Chi conosce già il gioco ritrova le stesse soluzioni di level design e la medesima progressione narrativa; chi lo affronta per la prima volta deve mettere in conto una curva di apprendimento ripida, compensata però da una forte sensazione di "avventura vissuta in prima persona".

Nel panorama MSX, Another World rappresenta una sorta di "sogno realizzato": un titolo pensato per macchine più potenti, reinterpretato con grande rispetto e cura tecnico artistica su una piattaforma a 8 bit potenziata.

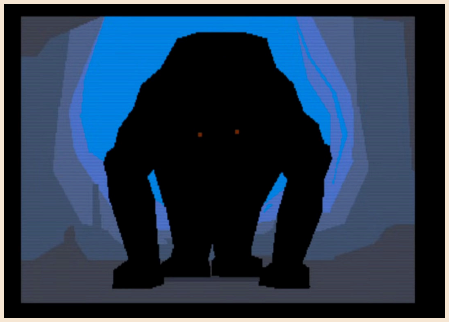
Non è un gioco per tutti: richiede pazienza, tolleranza per la morte ripetuta e gusto per le esperienze fortemente scriptate, ma per chi apprezza la dimensione cinematografica e la precisione artigianale del design, questa versione è un tassello importante e prestigioso nella storia delle conversioni homebrew, anche su MSX.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Sono passati 35 anni e possiede ancora un fascino e una giocabilità altissimi.

» Longevità 90%
Non semplice e non adatto a tutti, ma sempre un grande giocare!



NEW GAME

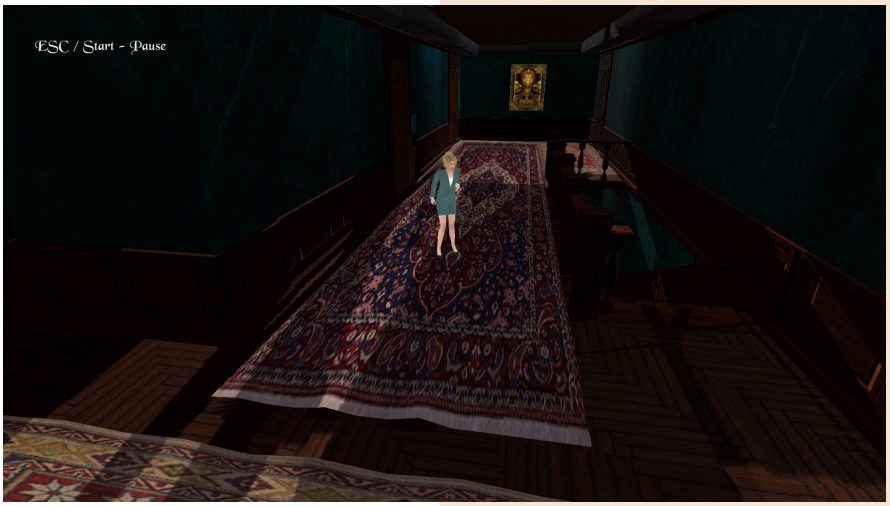
THE MANSION OF THE MACABRE

Anno: 2024
Editore: Team Tatou
Musiche: Team Tatou
Genere: avventura/horror in terza persona
Piattaforma: Windows

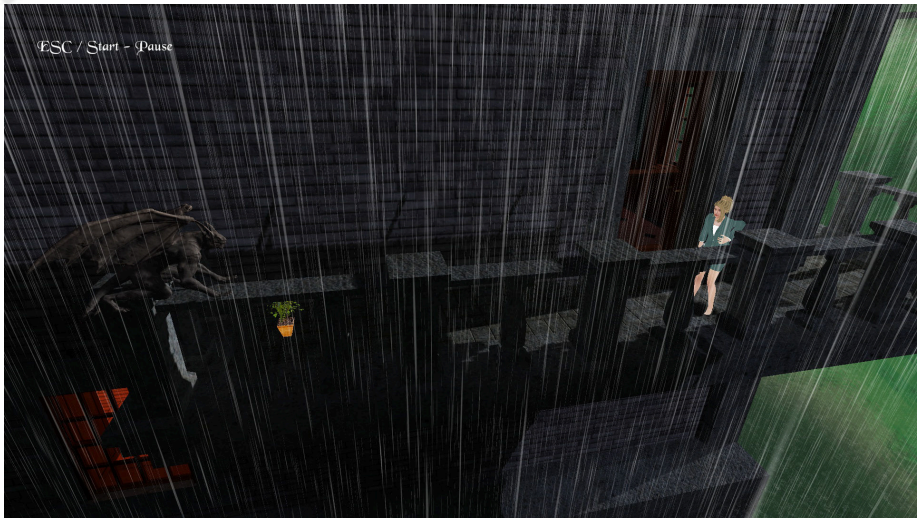
Nel 1992 Frédérick Raynal pubblica Alone in the Dark, videogioco horror ispirato alle opere H. P. Lovecraft.
Il titolo è ormai diventato un caposaldo del genere horror nei videogiochi.

Il Team Tatou si è messo al lavoro per la realizzazione di un remake del titolo con meccaniche e grafica migliorate.

The Mansion Of The Macabre si presenta in tutto e per tutto come una versione nuova di Alone in the Dark, utilizzando il motore grafico Unity, con grafica, audio e illuminazione di migliore qualità, troviamo anche uno schema di comandi più moderno e semplificato, con la possibilità di scegliere di giocare con lo schema originale, e il supporto per controller.



All'inizio del gioco avremo la possibilità di scegliere tra due personaggi differenti: Edward Carnby e Emily Hartwood. Per poi addentrarci in una misteriosa villa infestata da strane creature e zombi. Si dovrà andare in giro ed esplorare i vari piani e stanze della villa, cercando ovunque per armi



con cui difenderci, rifornimenti, oggetti per poter investigare e chiavi.

Il mondo di gioco si presenta grande e pieno di luoghi da esplorare che spaziano da stanze di varie dimensioni corridoi, balconi, ecc.

Non mancano i nemici di vario genere, che rimandano a quelli visti nell'originale Alone In The Dark.

In conclusione, è un titolo che si propone come un remake del classico horror, con grafica e gameplay migliorati, con la possibilità di poter scegliere uno schema di comandi più simile all'originale e la possibilità di usare un controller. L'esecuzione si può dire ben riuscita, anche se in alcuni punti potrebbe sembrare anche fin troppo simile al titolo originale anziché presentarsi come una esperienza nuova, ma sempre godibile.

È possibile trovarlo sulle piattaforme Steam e GoG, nonché sullo store Nintendo in versione Switch.

di **Maurizio Aaron Diamanti**

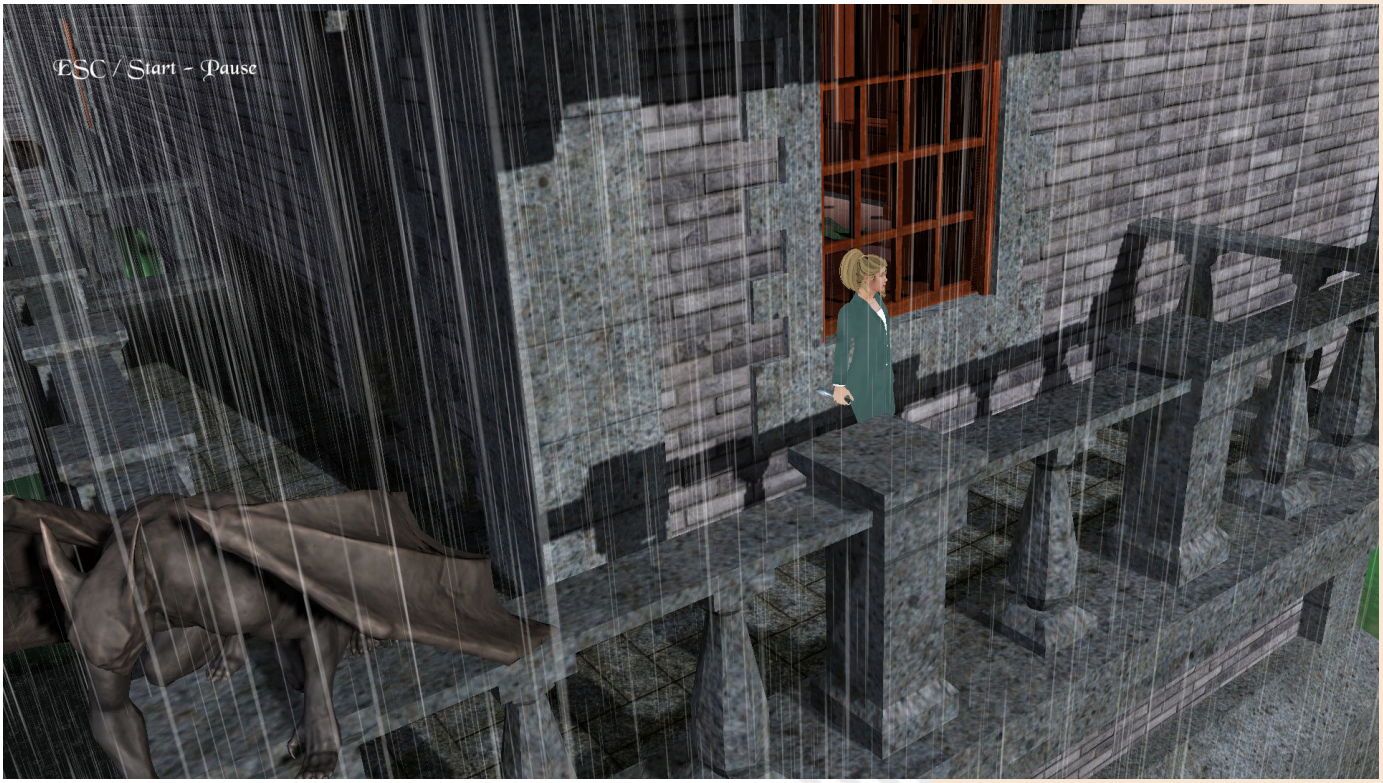
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%

Un titolo che presenta un gameplay classico e piacevole, con controlli che possono essere facilmente cambiati a seconda delle preferenze, nonché la possibilità di usare un controller.

» Longevità 80%

Presenta una storia che ricalca quella di Alone in The Dark, con una Longevità simile, che garantisce diverse ore di gioco, arrichite da una mappa abbastanza grande, con molte stanze da esplorare.



NEW GAME

ASTRO CLIMBER

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: BadComputer
Genere: Platform/Arcade
Piattaforma: Sega Master System
Sito web: https://badcomputer0.itch.io/astro-climber

Amo la palette grafica dei giochi BadComputer per Master System… quel loro utilizzo del blu e dell'azzurro. Meraviglioso!

Astro Climber è un nuovo titolo sviluppato da BadComputer, già autore di altri progetti homebrew incredibili, realizzato per festeggiare i 40 anni della console a 8Bit di Sega.

L'opera si colloca in quello strano filone di titoli che mixano l'azione arcade pura da sala giochi ai platform game. Quei bei giochi di una volta che mettevano a dura prova i nostri riflessi e le nostre conoscenze in campo imprecativo. Ecco, Astro Climber è un bel omaggio a questo genere.

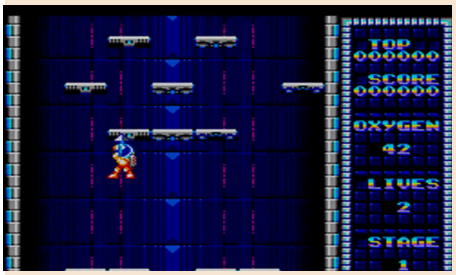
Il giocatore impersona un astronauta impegnato a fuggire dalla stazione spaziale Frontier Prime, sfruttando un rampino per arrampicarsi verso l'alto mentre affronta droni ostili, trappole e piattaforme in progressivo movimento.

La gestione dell'ossigeno funge da timer globale: la risorsa diminuisce costantemente e può essere ripristinata raccogliendo bombole O2, imponendo un ritmo serrato e costringendo a un compromesso continuo tra prudenza e rapidità.

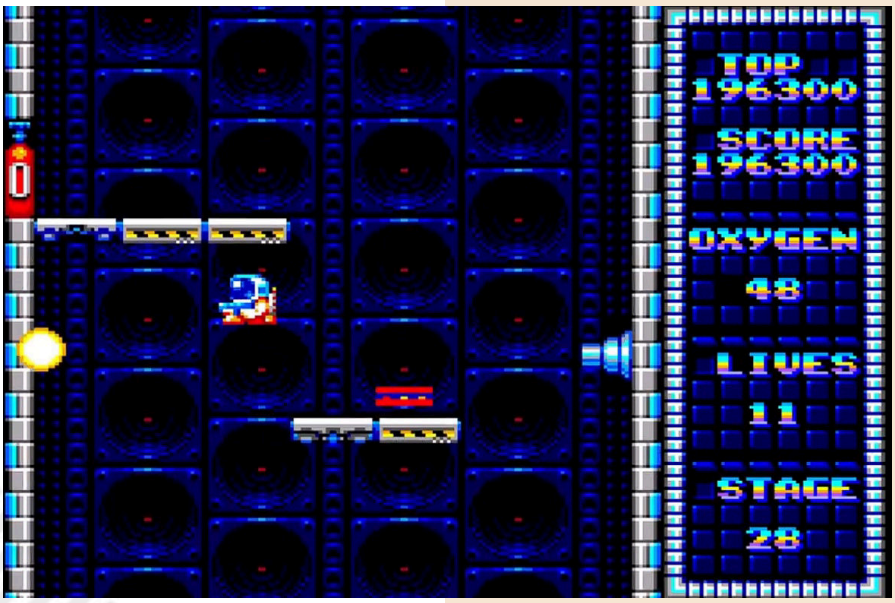
Il level design, articolato in 32 livelli, introduce gradualmente nuove combinazioni di piattaforme, nemici e pericoli ambientali, costruendo una curva di apprendimento ben calibrata che premia memoria, tempismo e capacità di lettura immediata dello schermo.

La difficoltà complessiva è elevata ma generalmente ma mai esagerata…

la potrei definire corretta: i primi livelli svolgono un ruolo introduttivo, mentre le sezioni successive richiedono una maggiore padronanza del rampino e una comprensione raffinata dei pattern di nemici e piattaforme.



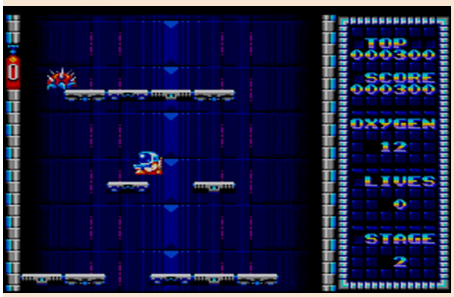
La presenza di tre continue e l'assenza di sistemi di salvataggio o password potrebbero far storcere il naso ai nuovi "casual gamer", ma il titolo nasce



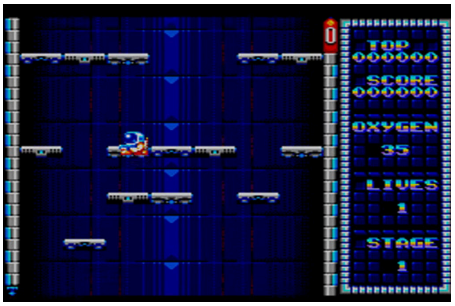
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Mi piace il sistema di controllo e la sua implementazione. Bello!

» Longevità 75%
Un gioco adatto agli hardcore gamers da sala giochi! La difficoltà regna sovrana!

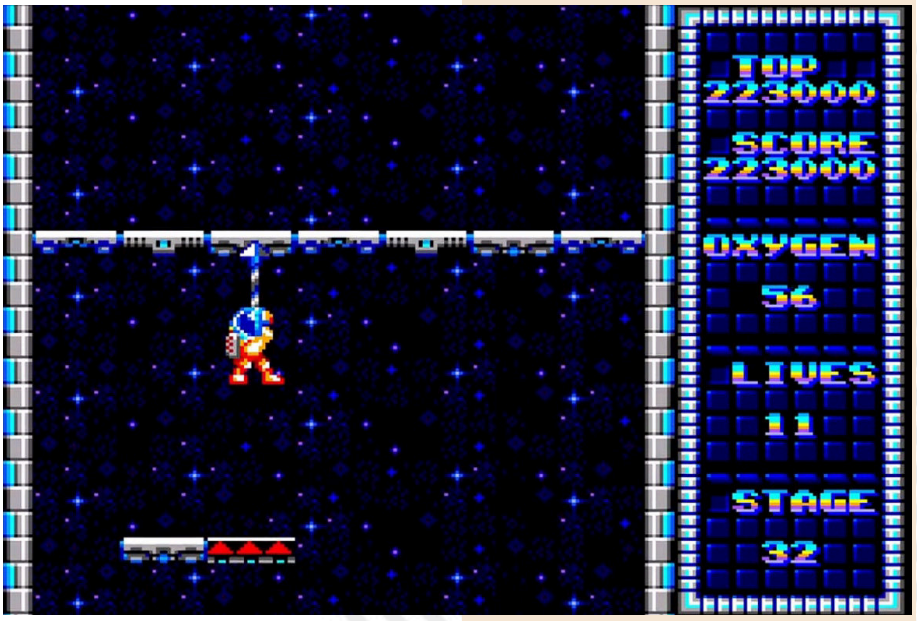


appunto come spietato "arcade game" con l'intento di omaggiare l'epoca 8 bit. La durata di una partita completa, stimata intorno ai 20 minuti, rende Astro Climber adatto a sessioni brevi e ripetute, privilegiando il miglioramento progressivo delle prestazioni rispetto a una progressione narrativa strutturata. Esteticamente è godibilissimo, pulito e leggibile e caratterizzato da una notevole fluidità generale. L'azione non rallenta mai e si lascia giocare con vero gusto e molta libidine!



Nel contesto delle produzioni homebrew per Master System, Astro Climber si distingue per la qualità tecnica e per il serratissimo gameplay. Non un titolo per tutti, ma un gioco adatto a noi vecchi nostalgici pronti all'ennesima sfida.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**



NEW GAME

FLOPPYVERSE

Anno:2025
Editore/Sviluppatore: JuanGM
Genere: Puzzle game
Piattaforma: ZX Spectrum 128K
Sito web: https://jgajete.itch.io/floppyverse

Anno 3088, una terribile tempesta magnetica chiamata “Checksum Collapse” ha distrutto quasi tutta la memoria solida della Via Lattea.

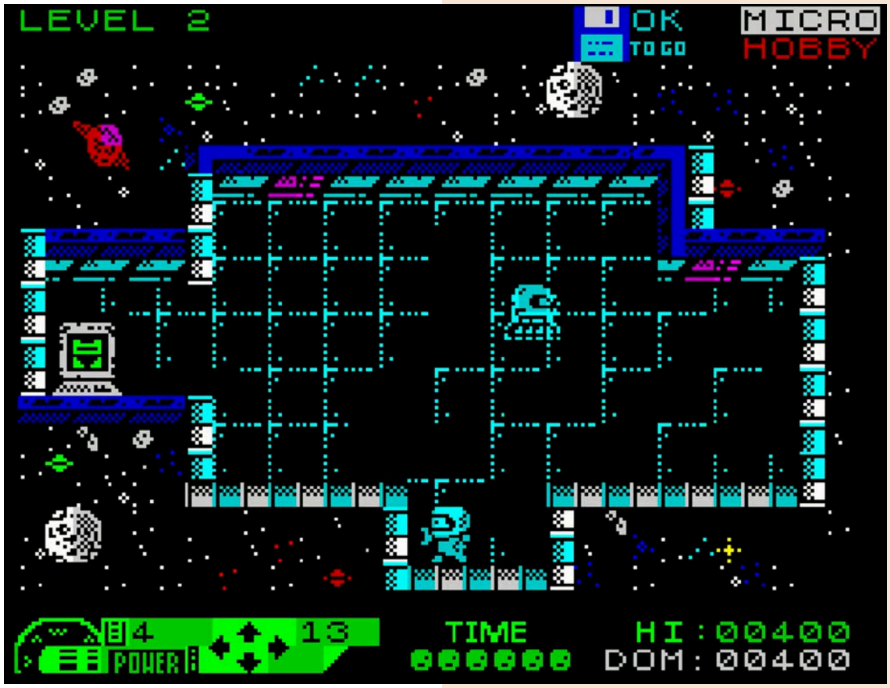
L’unica speranza è il piccolo robot FLP 82, in missione per recuperare alcuni dispositivi di archiviazione dati sparsi per tutta la galassia, che contengono informazioni cruciali per ripristinare i sistemi terrestri.

Questa è la storia dietro FloppyVerse per ZX Spectrum 128K, nuovo titolo di JuanGM. Inutile spiegare che il compito di noi giocatori è guidare il robottino alla ricerca di questi oggetti… e che nel 3088 questi oggetti sono… floppy disk! L’umanità sa essere davvero bizzarra!

FloppyVerse per ZX Spectrum 128K si presenta come un puzzle game di impostazione classica ma dal taglio moderno, caratterizzato da un’idea di base chiara, una realizzazione tecnica curata e un livello di sfida pensato per giocatori che apprezzano la pianificazione ragionata più che l’azione immediata.

La struttura di gioco è semplice: ogni schermata costituisce un rompicapo autoconclusivo in cui l’obiettivo è raccogliere tutti i floppy presenti e raggiungere il terminale finale, rispettando un numero massimo di mosse a disposizione.

Il movimento del protagonista segue una logica “inertia based”: una volta



scelta la direzione, il robot procede fino a incontrare un ostacolo, con la possibilità di “frenare” appoggiandosi intenzionalmente alle pareti, soluzione che genera un ventaglio interessante di situazioni tattiche.

Con il progredire dei livelli entrano in gioco nemici, trappole e configurazioni ambientali via via più complesse, che richiedono al giocatore di ottimizzare i percorsi, evitare sprechi di movimenti e sfruttare il level design in modo sempre più preciso.

JuanGM ha progettato il gioco specificamente per la piattaforma 128K, sfruttandone le risorse aggiuntive per numero di livelli, gestione grafica e comparto sonoro.

Lo stile visivo privilegia la leggibilità: tiles e sprite risultano ben definiti, con un uso accorto dei colori che riduce l'attribute clash e rende immediatamente distinguibili robot, floppy, terminali e ostacoli.

L'audio fa uso del chip AY per offrire una colonna sonora gradevole e coerente con l'ambientazione fantascientifica, affiancata da effetti sonori essenziali ma adeguati al genere.

Il titolo è stato sviluppato tramite ZX Spectrum Game Maker e Boriel ZX Basic, strumenti che consentono di combinare rapidità produttiva e prestazioni soddisfacenti su hardware reale.

Oltre alla versione per ZX Spectrum 128K, sono disponibili porting per PC, macOS, Linux e Android, ampliando in modo significativo il pubblico potenziale senza tradire la natura originaria del progetto.

FloppyVerse è un titolo dalle dinamiche interessanti e dall'aspetto curato, che si dimostra impegnativo e dotato di una curva di difficoltà in crescita progressiva, premiando la capacità di osservazione, il ragionamento logico e la memoria.

Si rivolge in particolare a chi apprezza esperienze ragionate, basate sulla ricerca della soluzione ottimale e sul perfezionamento dei tentativi; è invece sconsigliato a chi predilige giochi d'azione o platform più immediati.

Nel complesso, FloppyVerse rappresenta un contributo significativo al catalogo moderno per lo ZX 128K: un gioco solido e tecnicamente ben realizzato, capace di coniugare la nostalgia per il supporto floppy con una proposta ludica attuale e ben strutturata.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

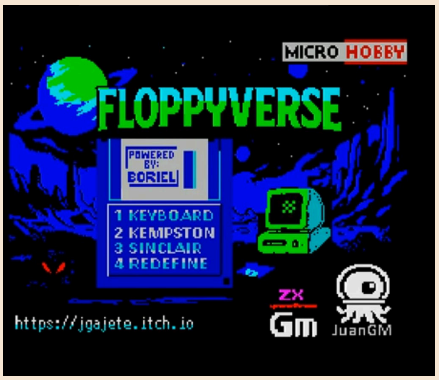
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%

Le meccaniche basate sull'inerzia del movimento richiedono un minimo di adattamento iniziale, ma una volta "digerite" il gioco scorre in modo fluido e soddisfacente.

» Longevità 85%

Impegnativo ma mai crudele: bisogna amare questo genere di puzzle per gustarlo al meglio, ma chi lo fa troverà un'esperienza ricca e appagante.



NEW GAME

GHOSTS'N GOBLINS ARCADE VERSION

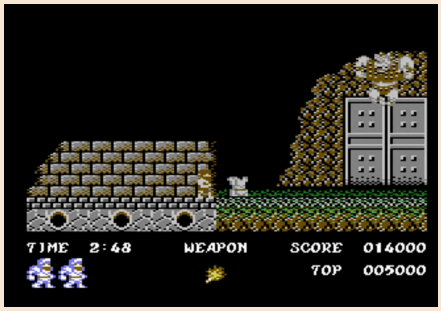
Anno:2026
Editore/Sviluppatore: TCFS, Csabo, Unreal, Siz, Murphy
Genere: Platform/Arcade
Piattaforma: Plus/4
Sito web: https://plus4world.powweb.com/software/Ghosts_N_Goblins_Arcade_Version

Il ritorno del cavaliere in mutande! Questa volta su Plus/4 e in una forma davvero incredibile.

Questa Arcade Version è, prima di tutto, un grande esempio di conoscenza dell'hardware 264: una ricostruzione integrale del coin op Capcom su una macchina a 64 KB, con il solo chip TED a gestire grafica e audio, senza il supporto degli sprite hardware presenti su C64.

La versione originale per Plus/4 vide la luce nel 1986. Era vincolata ai 16 KB per poter girare anche su C16, aveva solo due livelli, niente musica in game e numerosi tagli alla grafica. Una versione che evidentemente non è mai andata giù a TCFS (e al resto del team) che ha messo insieme questa Arcade Edition. Qui troviamo tutti e sette gli stage originali, tutti i boss e le sequenze di intermezzo, con una routine di gestione di input/grafica/audio molto più complessa. La struttura dati è stata ottimizzata al massimo per restare entro i limiti della RAM, e il lavoro è davvero impressionante.

Per ovviare all'assenza del sistema sprite avanzato del VIC II del C64, questa Arcade Version ricorre a sprite software e a un uso intensivo della bitmap/char mode per rappresentare Arthur e tutto ciò che lo circonda. Lo scrolling orizzontale, storico punto debole dei sistemi 264, viene gestito tramite aggiornamenti parziali di blocchi di schermo e buffering intelligente, in modo da mantenere un frame rate accettabile e giocabile anche con numerosi oggetti su schermo. La dimensione e la definizione degli sprite sono un buon compromesso tra fedeltà arcade e limiti del TED: il risultato è una grafica meno "fine" rispetto alla versione C64, ma con un'azione più leggibile



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Una versione finalmente degna con un difetto nel salto.

» Longevità 90%
Un gioco storico che invoglia dall'inizio alla fine. Anche se estremamente punitivo.

e costante.

C'è anche una buona riproduzione della logica del gioco arcade. I mostri sono posizionati in modo molto vicino ai pattern originali e la gestione delle armi segue da vicino la logica del coin op. Persino la collisione tra sprite, pur operando su sprite software, è sufficientemente precisa da mantenere quella sensazione di "precisione spietata" tipica del gioco da sala.

Nel 1986 il titolo originale rinunciava alla musica per vincoli di spazio e CPU; questa versione recupera una colonna sonora completa, temi ed effetti, e lo fa molto bene, restando pur sempre nei limiti del chip TED.

La difficoltà percepita è molto vicina all'arcade: numero di colpi, timer di livello, pattern dei boss e necessità di memorizzare le sequenze sono stati mantenuti quasi invariati, con solo piccole concessioni (checkpoint e continue) per adattarsi al contesto casalingo. Da rivedere il sistema di salto che, se non eseguito alla perfezione, porta spesso a morte sicura; si tratta di un aspetto che dovrebbe essere affinato nelle release successive all'uscita ufficiale.

Ancora una volta ci troviamo di fronte a un ottimo uso del piccolo e bistrattato Plus/4, grazie all'impegno e alla passione di sviluppatori e appassionati (la scena della Repubblica Ceca, su questa piattaforma, è davvero notevole). Ghosts'n Goblins Arcade Version non è solo un bel port, ma una dimostrazione concreta di quanto si possano spingere il TED e la CPU quando dietro ci sono conoscenza, dedizione e un obiettivo preciso.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

WOLFING RELOADED

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore:
Genere: Metroidvania
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://lazycow.itch.io/wolfling/devlog/1115447/c64-cartridge-of-wolfling-reloaded-is-available

Wolfling per Commodore 64 è quel gioco in cui inizi come una povera fanciulla indifesa in un castello maledetto e cinque minuti dopo ti ritrovi a ringhiare alla luna come se avessi passato la serata a bere Red Bull con un licantropo!!!

Un mini metroidvania indipendente con protagonista a 8 bit: mezza principessa, mezzo lupo mannaro ma 100% “ancora una partita e poi spengo… giuro”!

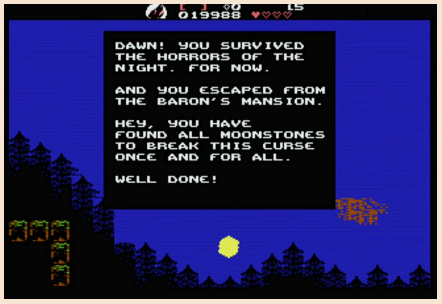
Nei panni della giovane prigioniera dai capelli biondi e lisci, dovremo farci strada in un castello pieno zeppo di pericoli mortali, creature poco amichevoli e un dettaglio non da poco: alla luce della luna si trasformerà in un mordace lupo mannaro.

Wolfling è un gioco che non presenta livelli lineari, ma un’unica mappa da esplorare, chiavi da recuperare e uno stile di gioco da vero e proprio Metroidvania.

La nostra protagonista in forma umana è fragile, fragilissima… ma agile come una gazzella: può entrare nei posti più angusti, arrampicarsi come una novella Tarzan in gonnella e… morire malissimo se si sottovaluta il primo nemico di turno…

In versione lupo diventa la versione a 8 bit di un carro armato: forte, resistente, combatte come una belva e con molta più sicurezza, ma è sicuramente meno agile e meno precisa; quindi, ogni trasformazione è un piccolo gioco nel gioco stesso.

E il bello è che non si preme nessun tasto per cambiare forma! Tutto dipende dai raggi lunari e da come approcciarli.



Graficamente è un gioiellino con tantissimi fondali in stile gotico, sprite grandi e animati con parsimonia, uso del colore sopra gli standard del nostro amato C64, con un’atmosfera che mixa i film horror Hammer degli anni ’50 e Castlevania.

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%
Wow! Meccanica di gioco incredibile, level design ben fatto e un grande aspetto tecnico. Il tutto in un piccolo Metroidvania!

» Longevità 90%
Sarò ripetitiva… ma è un gioco "piccolo ma denso"! Duro ma piacevole!

Questo stile lo ritroviamo anche nella colonna sonora cupa e melodica, un lavoro di fino che c'è "garbato assai".
Attenzione! Wolfling non è una passeggiata.
Si muore, tanto e male… ma si impara e si riprova… e dopo qualche partita si inizierà a muoversi nel castello a memoria, come se fosse casa propria (una casa piena di trappole mortali… ma son dettagli).
Se dovessi trovare un termine adatto per la curva di difficoltà direi… "piccolo ma denso". Non dura cento ore, ma spreme ad ogni schermata ogni singolo secondo di gioco, ogni scorcio di luna e ogni stanza esplorata… e il castello si trasformerà da un caotico/gotico labirinto al nostro parco giochi… sempre gotico!
In una collezione moderna di titoli C64 questo titolo è da considerarsi un must. Dimostra ancora una volta come si possa tirar fuori un platform con un'identità forte e una meccanica di gioco brillante su un hardware del 1982. Se amate il C64 non potete non giocarci!

di **Marta Rossmann**

TERRA INCOGNITA

Anno: 1996
Editore/Sviluppatore: Team Fatal
Genere: Action RPG
Piattaforma: Playstation Net Yaroze, PC, IOS, Android, PSP

Terra Incognita è un piccolo cult per appassionati di retro e homebrew: un ibrido tra RPG e platform 3D nato su Net Yaroze che, pur con limiti evidenti, conserva ancora oggi un fascino particolare.

Nasce nel 1996 come titolo homebrew per la prima PlayStation, sviluppato dal gruppo indipendente giapponese Team Fatal tramite il kit Net Yaroze. Venne distribuito come demo ufficiale sulle riviste PlayStation Magazine, finendo però per passare quasi inosservato all'epoca.

Nell'avventura vestiremo i panni di un eroe senza nome armato di spada, con l'obiettivo di recuperare una corona d'oro entro un limite di 60 minuti.

L'azione si svolge in un unico grande dungeon sorvegliato da un drago, dove per poter avanzare sarà necessario risolvere enigmi di vario tipo e superare alcune ostiche sezioni in puro stile platform. Il nostro eroe può saltare, attaccare e interagire con vari elementi presenti nell'ambientazione (casse di legno, bombe, cartelli), oltre a raccogliere chiavi, pozioni e cuori extra in classici scrigni da RPG. Gli enigmi ruotano soprattutto intorno al posizionamento di box per creare gradini o attivare interruttori, con nemici ridotti a varianti di blob colorati che rendono l'esperienza più esplorativa che action. La grafica, con ambienti squadrati e richiami ai tile 2D, restituisce un'estetica che ricorda Zelda e i primi Final Fantasy, risultando ancora oggi molto curata, caratteristica e sicuramente affascinante.

Alcune scelte di level design rendono i salti frustranti e spesso vi troverete

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%
I controlli non sono proprio il massimo, ma l'avventura è godibile.

» Longevità 78%
Non lunghissimo, ma sicuramente interessante da riscoprire in questo 2026.

a imprecare e perdere tempo prima di trovare l'approccio più corretto. Questo è dovuto alla struttura del sistema di controllo, non nato per un vero platform.

La versione PS1 è oggi difficile da reperire in formato fisico, ma è comunque possibile rintracciarla in rete. Il gioco è stato reso disponibile anche per PC, iOS e Android, con una grafica HD e pochi altri miglioramenti. Da qualche tempo è disponibile anche una versione per PSP, fedele al titolo originale e molto godibile in portatile.

La scena homebrew di PlayStation è un mondo tutt'ora da scoprire e riscoprire (come in questo caso) e questo titolo lo consigliamo caldamente a chi cerca una sfida ibrida sullo stile dei giochi alla Zelda.

Non siamo di fronte al capolavoro assoluto, ma a un buon esempio di sviluppo tramite quella follia chiamata Net Yaroze.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

PTEROPUS

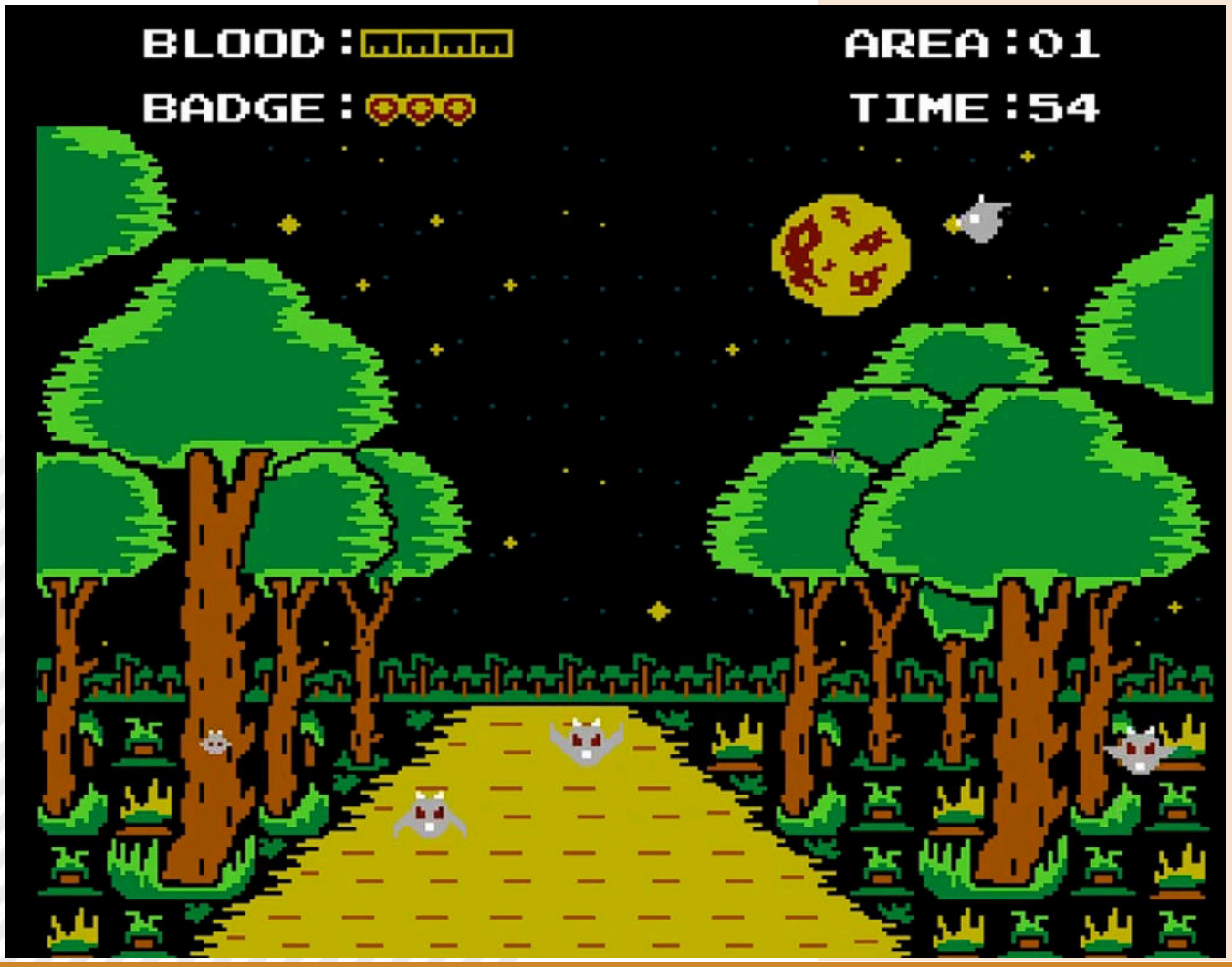
Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Retroplasmid
Genere: Shooter
Piattaforma: Nintendo NES
Sito web: https://retroplasmid.itch.io/pteropous

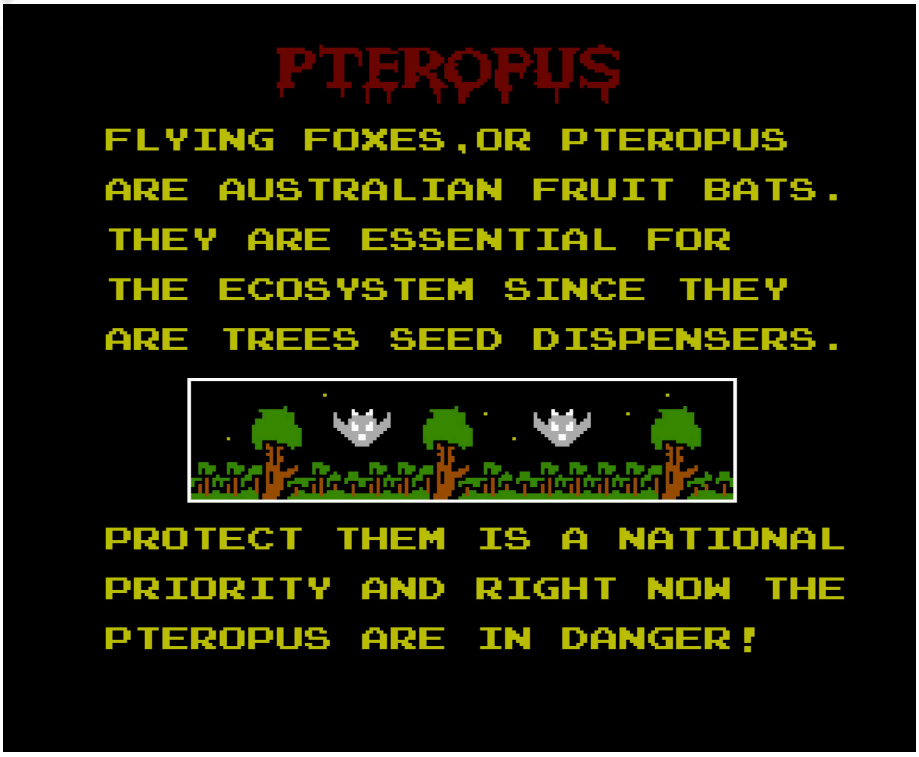
Pteropus per NES è il gioco che dimostra definitivamente una cosa: il NES Zapper non era nato per sparare alle anatre, ma per salvare pipistrelli giganti da un'epidemia virale. Altro che Duck Hunt, qui siamo in piena pandemia virale letale!

Un virus minaccia le Volpi Volanti australiane (una specie di chirotteri) e tu, con estrema delicatezza scientifica, le prendi a colpi di Zapper per raccogliere campioni e trovare una cura. È il primo sparatutto in cui ti senti un po' colpevole… ma poi chi se ne importa, è per il bene dell'umanità!

A livello di meccaniche di gioco è stra semplice: i pipistrelli infetti svolazzano, il tempo scorre, si mira e si blastano tutti i chirotteri finché non si ripulisce lo schermo. Fine. Man mano che si avanza, i nostri svolazzanti "amici" diventano meno collaborativi, più veloci e difficili da "domare".

Pteropus è realizzato con NESmaker e presenta una grafica pulita, con fondali semplici e pipistrelli belli cicci,





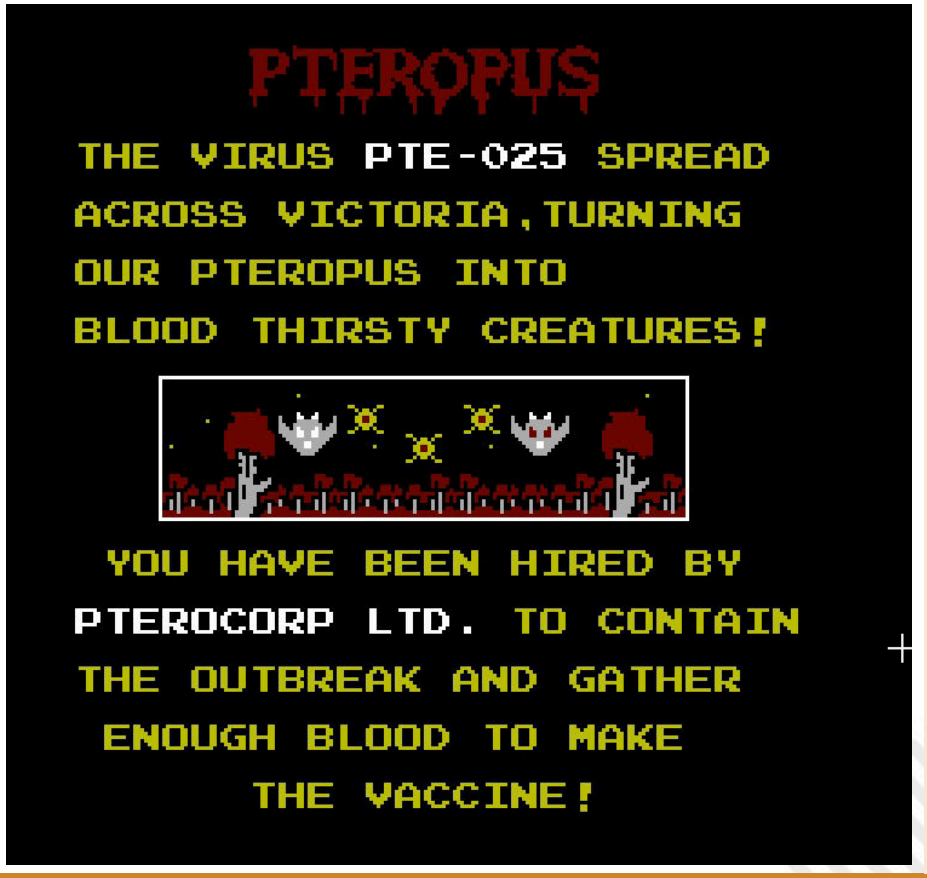
perfetti da bersagliare: niente virtuosismi inutili, tutto progettato per far vedere al meglio ciò che si deve colpire sullo schermo.

Tornare a utilizzare la Zapper su tubo catodico è sempre un piacere (anzi, "prenderla in prestito" da zio Nith è un piacere) e, alla fine, il gioco risulta divertente.

Esteticamente è semplicissimo, ma funziona a dovere per quello che deve trasmettere.

Tirando le somme, mi sono divertita a blastare e, se avete una Zapper, fateci un pensiero (P.S.: funziona alla grande anche in emulazione).

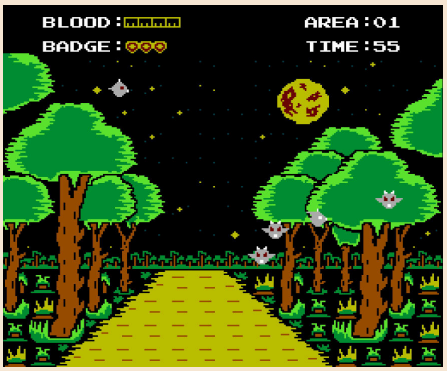
di **Ingrid Poggiali**

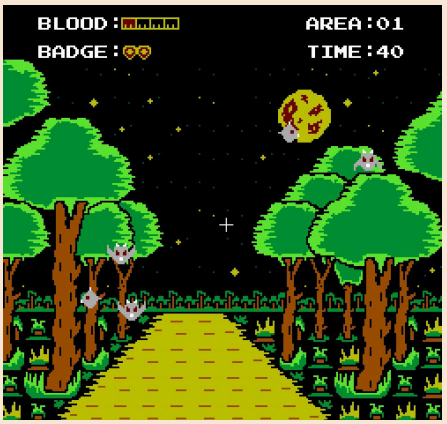


GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Sono pochissimi i titoli per Zapper nella storia, ancor meno quelli moderni. Fa sempre piacere blastare a non finire.

» Longevità 70%
L'azione è un po' ripetitiva, ma ci si diverte.





NEW GAME

SONIC GX

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Condense
Genere: Platform
Piattaforma: Amstrad GX4000/ PLUS
Sito web: https://www.pouet.net/prod.php?which=105245

Sonic GX per Amstrad GX4000 è il classico progetto che, su carta, sembrava impossibile e che invece diventa il manifesto definitivo di cosa può fare l'homebrew quando decide di spingere una macchina oltre il buon senso: Sonic su GX4000 non è solo una curiosità, è uno showcase tecnico e ludico di prima categoria.

Il gioco è sviluppato dal team Condense e arriva dopo circa sette anni di lavoro (e qui su Retromagazine li abbiamo seguiti tutti), partiti da una prima preview all'Alchimie XIII nel 2019 e culminati con il rilascio a sorpresa al Benediction Coding Party 2025. Non è basato sulla versione Mega Drive, ma su quella per console 8 bit (Master System/Game Gear), adattata per girare sul "bistrattato" Amstrad GX4000 e sul Plus, scelta che consente di rispettare le limitazioni dell'hardware mantenendo lo spirito veloce e colorato dell'originale.

La struttura c'è tutta: livelli a scorrimento veloce, anelli da raccogliere, nemici da eliminare e sezioni platform proprio come su Master System, ma con uno Special Stage bonus che va ad omaggiare quello presente in simil-3D visto su Sonic 2 per Mega Drive.

Il ritmo di gioco è sorprendentemente fluido per uno Z80: il frame rate resta stabile, il controllo di Sonic è reattivo e leggibile, e anche i puristi della serie riconoscono che la sensazione di velocità è stata ricostruita con grande cura. Qualche differenza di risposta rispetto ai pad Sega si sente, ma nel complesso il sistema di controllo è ben fatto e la curva di adattamento si assesta subito portando un buon equilibrio tra precisione e accessibilità. Gira su schermo intero a 50Hz, con

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 92%
C'è tutto Sonic ad 8 bit con una grafica da urlo, un grande uso del sonoro e dei controlli azzeccati.

» Longevità 90%
Non semplice ma godibilissimo e con un grande bonus stage speciale.

circa 52 colori contemporanei su schermo, sfruttando al massimo la palette estesa, lo scrolling hardware e le capacità sprite/DMA audio della linea GX/Pluys. Il risultato visivo è di livello altissimo per la piattaforma: fonali ricchi con numerosi effetti animati, parallasse sullo skyline e in generale un grande dettaglio di sprite e animazioni. Senza ombra di dubbio un titolo esteticamente incredibile su GX4000. Interessante anche l'audio con musiche ed FX che richiamano da vicino le versioni a 8bit ma con una resa molto pulita a dimostrazione di quanto il chip sonoro Amstrad, se ben sfruttato, potesse reggere il confronto con altri sistemi coevi.

Per chi colleziona o emula GX4000/Plus, questo è un titolo "obbligatorio" tecnicamente abbagliante, giocabile davvero e non solo un "Demo" da esibire. Il team Condense è stato in grado di riscrivere da zero la percezione di questo sistema di gioco nella scena retrò. Se fosse uscito nei gloriosi "anni d'oro", sulle riviste avrebbe preso senza fatica un bollino o un voto d'eccellenza: non solo "il Sonic che non abbiamo mai avuto su GX4000" (cosa improbabile nei primi '90), ma uno dei migliori esempi in assoluto di port amatoriali di un grande classico.

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

BUBBLE BOBBLE LOST CAVE

Anno: 2026
Editore/Sviluppatore: Dave's Retro Forge
Genere: Platform
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://daves-retro-forge.itch.io/bubble-bobble-lost-cave-c64

Questo numero 52 celebra ben due nuove interpretazioni di Bubble Bobble su Commodore 64. Leggerete la recensione dell'amico Daniele dedicata alla Remastered uscita a fine 2025 e questo articolo, dedicato alla versione Lost Cave.

Bubble Bobble: Lost Cave per Commodore 64 è, a tutti gli effetti, il seguito "fantasma" che il port 8 bit di Bubble Bobble avrebbe meritato negli anni '80. Non si tratta di un semplice hack amatoriale, ma di un progetto professionale che prende la leggendaria ROM hack arcade Lost Cave del 2012, realizzata da Bisboch e Aladar, e la ricostruisce sulla macchina Commodore, con 100 livelli nuovi di zecca e una veste tecnica da C64 moderno.

Lost Cave nasce dall'idea di recuperare tutti i livelli extra creati da TAITO per le versioni console di Bubble Bobble e fonderli in un unico "mega-remix" da 100 stage. Dave's Retro Forge porta questo concept sul C64, usando come base il motore di Bubble Bobble C64 Remastered e trattando questo progetto come la sua naturale evoluzione.

La struttura è quella classica: ondata dopo ondata di nemici da intrappolare nelle bolle e far esplodere, frutta e bonus da raccogliere a cascata e quell'altalena continua fra livelli più rilassati e altri costruiti per far sudare anche i veterani.

Il cuore del gioco resta rigorosamente fedele all'originale, con fisica delle bolle, gestione delle piattaforme, logica dei nemici e ritmo generale che sono quelli che qualunque fan di Bubble Bobble riconosce

immediatamente. La differenza sta nei 100 livelli completamente nuovi, adattati con cura maniacale ai limiti dell'engine C64: layout ricreati con "accuratezza arcade" come obiettivo dichiarato, flussi d'aria delle bolle riprodotti nei limiti della memoria, così che i percorsi delle bolle, i tempi e le "linee di tiro" restino coerenti con il design originale, aggiungendo piccoli accorgimenti tecnici dove necessario (forme di alcune aperture, granularità dei flussi) per non rompere difficoltà e ritmo.

Il risultato è che Lost Cave si gioca come un vero "episodio 1.5": non un altro clone, ma una nuova maratona di 100 schermi che mette alla prova anche chi ha consumato il port originale.

Non nascendo come remake da zero, ma come una hack ROM profonda della versione C64, ci troviamo di fronte a una grafica completamente ridisegnata, proprio come in Bubble Bobble Remastered. Sprite e fondali sono convertiti direttamente dall'arcade, con un livello di dettaglio sensibilmente superiore al C64 storico e un look incredibile. L'obiettivo dichiarato è offrire la miglior resa possibile sia su CRT sia su monitor moderni: palette ottimizzata, contorni puliti e leggibilità perfetta anche nelle situazioni più affollate. Il tutto gira sul motore approntato per

Remastered, così da mantenere animazioni fluide e una risposta ai comandi impeccabile su ferro reale ed emulatori.

Tra le chicche moderne citiamo il controllo opzionale a due pulsanti (con il salto sul secondo bottone), proprio come in sala giochi; alcuni nuovi oggetti bonus presi dalle versioni per console e una compatibilità studiata sia per real hardware e affini, sia per l'emulazione. Lost Cave è un progetto "da fan per i fan", distribuito su itch.io in free download con la possibilità di fare una donazione per supportare il team (cosa che vi consigliamo di fare al 100%). Alla guida di questa masnada di eroi a 8 bit c'è Davide Bottino, che cura la grafica, i livelli e coordina il tutto. Al suo fianco troviamo Victor Widell per reverse engineering e codice, con il contributo di Aldo Chiummo e Antonio Savona, che hanno curato le parti introduttive e vari ritocchi.

Se, come il sottoscritto, amate Bubble Bobble su C64, qui troverete 100 livelli riadattati maniacalmente. Non è solo un'operazione di marketing nostalgico, ma lo "spiritual sequel" che abbiamo sempre sognato.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 99%

Cento nuovi livelli, nuovi bonus, sistema di controllo con opzioni da sala giochi e il solido gameplay di sempre. Vi basta!

» Longevità 99%

Inutile sottolineare l'immensità di questo prodotto e la sua longevità assoluta!

TREASURE HUNTER G

Anno: 1996/2002 (Trad.)
Editore/Sviluppatore: Squaresoft, Sting
Genere: JRPG
Piattaforma: Super Nintendo

Squaresoft, gioco di ruolo e Super Nintendo

C'è mai stata una combinazione migliore nel gaming? Solo questo bastava a rendere un acquisto immediato per la maggior parte di noi che ha vissuto quell'epoca fantastica. Capolavori assoluti come la serie Final Fantasy, Chrono Trigger, Secret of Mana e Super Mario RPG sono l'esempio della dedizione di Squaresoft per questo genere e per la console a 16 bit di Nintendo.

Ma se ci fosse un gioco di quel periodo che probabilmente non hai mai giocato, o addirittura mai sentito nominare? Un titolo dimenticato, mai uscito dal Giappone, l'ultimo GdR SNES pubblicato da Squaresoft prima del passaggio a PlayStation, una sorta di finale simbolico di un'era leggendaria.

Incuriositi? Bene, perché sono felice di parlarvi di questo gioco: Treasure Hunter G.

Pubblicato alla fine del ciclo vitale del Super Nintendo, perso nel rumore del lancio di PlayStation e Saturn e a pochi mesi dall'arrivo del Nintendo 64 che avrebbe catturato tutta l'attenzione, uscì soltanto sul mercato nipponico. Grazie a una traduzione fanmade in inglese (e all'emulazione), oggi lo possiamo finalmente recuperare e goderlo appieno. Ma vediamo insieme di che si tratta.

BEHIND THE PIXELS

Treasure Hunter G è un gioco di ruolo tattico: si esplorano città e dungeon con una visuale dall'alto tradizionale, per poi passare a piccole arene a griglia quando compaiono i nemici.

A ogni turno il gruppo condivide una riserva di punti azione: ogni passo, attacco, magia o lancio di oggetti consuma una parte di questo budget comune. Questo trasforma anche gli scontri più piccoli in veri e propri puzzle tattici, in cui posizione e tempismo contano più del semplice aumento di livello.

Red è lo specialista del combattimento ravvicinato con la spada, Blue punta di più sull'uso delle abilità, Rain è la specialista di magia di supporto e oggetti a distanza, mentre Ponga porta in dote trucchi bizzarri e un buon output di danno dalla retroguardia.
Il cattivo principale è un classico signore del male che vuole distruggere il mondo: niente di particolarmente originale come nome o concetto, ma accettiamo volentieri un altro "cattivone da SNES" nel catalogo.

Fuori dalla battaglia ci si muove su una grande mappa mondiale composta da punti di interesse visibili, invece di un intero continente liberamente esplorabile. E qui, personalmente, non ho dubbi: probabilmente è la mappa del mondo più bella vista su SNES.
L'esplorazione insiste fortissimo sul tema della "caccia al tesoro". Possiamo spaccare praticamente qualsiasi cosa vediamo: vasi, barili, cespugli, persino alberi. Distruggere oggetti svela oggetti, denaro o, a volte, assolutamente nulla. È un'attività ripetitiva ma terapeutica, che calza perfettamente con la fantasia del cacciatore di tesori.
Il denaro arriva soprattutto dalla vendita del bottino trovato, non dalle battaglie: una scelta che si allinea bene con il tema generale.

I dungeon sono costruiti come piccoli livelli che mescolano nemici, puzzle leggeri, interruttori e percorsi nascosti. I combattimenti casuali sono ridotti al minimo, cosa che mantiene il focus ben saldo, ma implica anche che non si possa sempre "risolvere" una situazione difficile facendo avanzamento di livello a oltranza.
La curva di difficoltà parte morbida e aumenta nelle parti avanzate, dove movimenti avventati o priorità sbagliate sugli obiettivi vengono puniti in fretta (molto in fretta, ocio che si muore facile). Alcuni giocatori apprezzeranno il fatto che il gioco resti equo se si pianificano bene pochi turni in anticipo, altri trovano il bilanciamento un po' irregolare e tirchio con l'esperienza. Personalmente, apprezzo l'equità ben pianificata.

La storia procede a ritmo sostenuto, con scene sopra le righe, momenti emotivi semplici e un chiaro senso di avanzamento nella narrazione. È probabilmente l'anello debole del gioco e il motivo per cui non raggiunge lo status "divino" di Final Fantasy VI e Chrono Trigger. La trama è breve, semplice e meno coinvolgente rispetto ad altri GdR Square: prova a essere sia folle che seria allo stesso tempo, senza eccellere davvero in nessuno dei due registri.
Dal punto di vista visivo, il gioco utilizza

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Sistema di gioco particolare e piacevole da giocare e la più bella mappa di gioco in assoluto per questo genere di titoli. Si livella con cura e non è mai banale

» Longevità 90%
La traduzione aiuta tantissimo! Venti ore di gioco non sembrano tante, ma sono sicuramente giuste per questo titolo e la sua trama.

sprite prerenderizzati e fondali dettagliati, più vicini a Super Mario RPG che a un tradizionale tileset piatto. I personaggi sono piccoli ma espressivi, con parecchi dettagli nelle animazioni di attacchi e magie che saltano all'occhio. Se la storia zoppica un po', la grafica di certo no.
La colonna sonora è firmata da Hitoshi Sakimoto e Masaharu Iwata: trovi temi orchestrali in stile "brass" molto marcato, tracce cupe per i dungeon e musiche ariose per i campi, che non sfigurerebbero affatto in un futuro titolo tattico.

Nel complesso il gioco appare e suona più "grande" di quanto lascino intendere la sua storia semplice e la durata relativamente contenuta.

GAME OVER

Perché dovreste giocarlo nel 2026?
Treasure Hunter G merita di essere ricordato come qualcosa di più di una nota a piè di pagina nella storia di Square. È un buon GdR Square di fascia media, con una presentazione di alto livello e un sistema di battaglia davvero interessante.
Le circa 20 ore necessarie per completarlo sono perfettamente adeguate al tipo di storia che vuole raccontare.

L'umorismo colpisce più spesso di quanto fallisca, le interazioni tra i personaggi nelle locande offrono spaccati divertenti sulla dinamica del gruppo, e il loop di "caccia al tesoro" resta soddisfacente dall'inizio alla fine. Se amate i GdR tattici o avete un debole per i giochi Square dell'era SNES, Treasure Hunter G vale assolutamente il tempo necessario per andarlo a recuperare.
La traduzione amatoriale lo rende accessibile, l'emulazione lo fa girare senza problemi e il gioco, nel complesso, regge sorprendentemente bene anche oggi.

A volte sono proprio i giochi che ci sono sfuggiti all'epoca quelli che vale davvero la pena inseguire.
Treasure Hunter G è uno di questi: un tesoro nascosto che finalmente è stato riportato alla luce.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

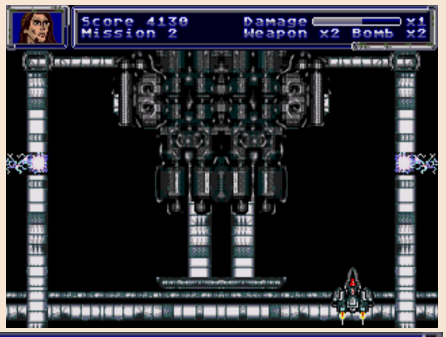
NEW GAME

TRUE GALACTIC MISSION

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Davila Games
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: Sega Mega Drive
Sito web: https://www.davilagames.com.br/truegalacticmission/it/

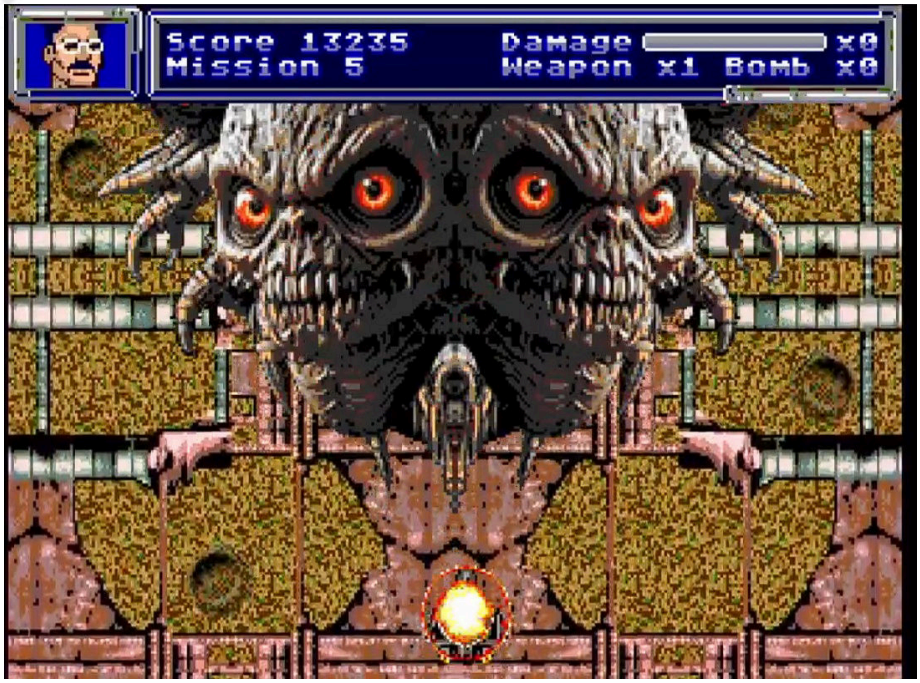
Cinque piloti, cinque stili di gioco… missioni epiche! Evento epocale, briefing micidiali… 75 dollari di cartuccia, diversi anni d'attesa… e poi? Forse uno dei titoli più brutti prodotti di recente per Mega Drive.
True Galactic Mission per Mega Drive è lo shooter spaziale che ci promette la "missione galattica definitiva" e poi, dopo mezz'ora, ci fa chiedere se abbiamo appena finito di salvare l'universo o un corso di formazione aziendale con astronavi di cartone. Bimbi belli, qui manca tutto!

Ogni operazione viene presentata come evento epocale… ma spesso sembra più la versione a scorrimento verticale del "fai tre volte lo stesso esercizio cambiando i numeri": ondate, bossino di fine livello, debriefing, copia incolla, invia e si ricomincia.



Le ondate di nemici arrivano composte e ordinate, rigorosamente in fila indiana: più che un'invasione galattica sembra una manifestazione autorizzata con percorso concordato in questura. Ok, i boss fanno scena. Sono grossi, ma poche volte danno quella sensazione da "e ora come lo batto?".

Il ritmo di gioco è talmente educato e di buone maniere che quasi chiede scusa quando i nemici ci assaltano. Manca il ritmo forsennato degli shoot'em up di un tempo, manca la profondità per chi vuole tattica. Sembra il bravo ragazzo del liceo che prende tutti 7 e non fa mai caciara.
Vogliamo parlare dei cinque piloti? Sono ininfluenti sulle dinamiche di gioco. E gli upgrade della nostra astronave? Talmente lineari che sembra di aggiornare un vecchio antivirus, non una nave da guerra. Ma, porca miseria, almeno una smart bomb decente nel 2026, con l'SGDK come motore di sviluppo, potevate farla?



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 20%

Tante promesse e poche mantenute. Sempre lo stesso ritmo di gioco, sempre lo stesso approccio, sempre la stessa identica cosa a ogni livello. Terrificante!

» Longevità 20%

Il momento migliore? Quando la console era spenta!

Più spesso si tratta di posizionarsi a destra o a sinistra e tenere premuto il tasto di fuoco.

Graficamente è un compitino, un 6 . La grafica è semplice, si muove bene ed è fluida, ma manca di varietà. Sembra il curriculum di un programmatore "medioman". Su Mega Drive ci si aspetta di più, soprattutto ora che abbiamo visto ZPF ed Earthion!

Senza infamia e senza lode la colonna sonora, mentre gli effetti in gioco sono da dimenticare: dei semplici "pwee pwee".

La cosa che manda ai matti è il costo della cartuccia: sono 75 dollari (se va bene) per un gioco che non sa di nulla. Settantacinque dollari di cartuccia quando, con molto meno, si possono portare a casa nuovi capolavori del genere (come i già citati ZPF ed Earthion).

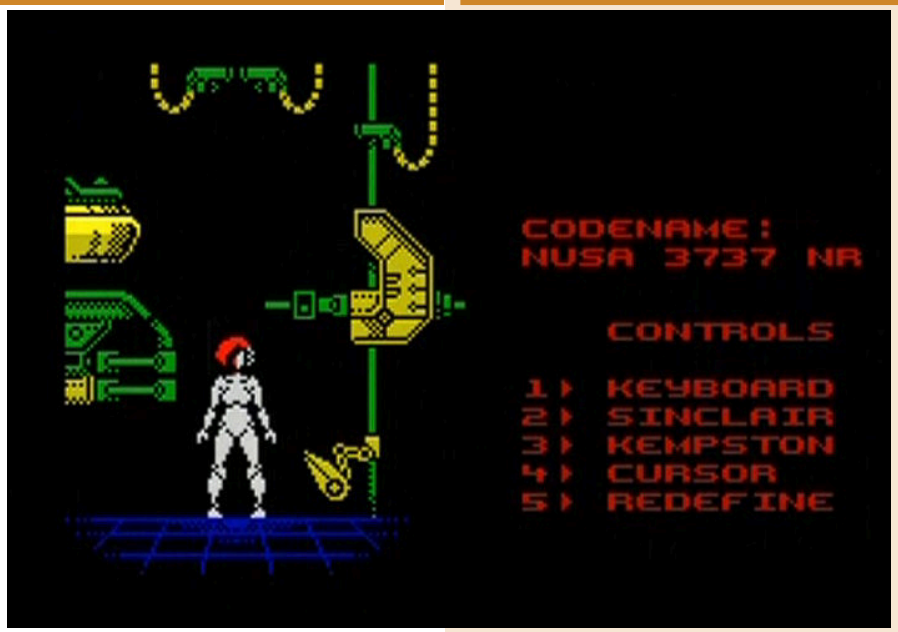
Ben vengano le nuove produzioni, ma questa è una porcheria col botto!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

ASYMMETRY

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Manu & Kit
Genere: Action game
Piattaforma: ZX Spectrum 128k
Sito web: https://yrgb.org/

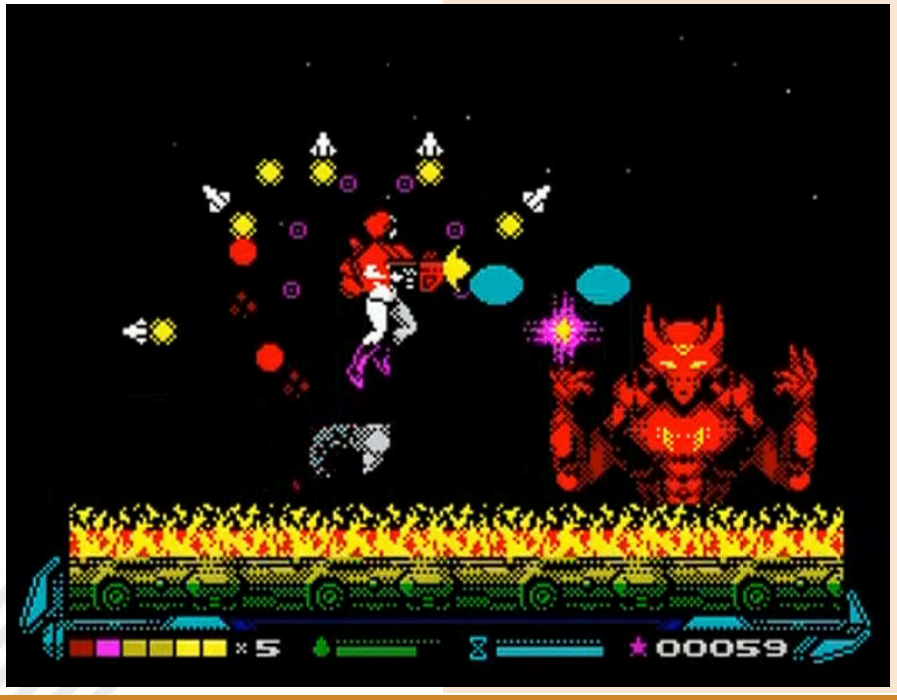


Asymmetry per 128K fa bestemmiare in klingon (petaQ!!!)! Lo odi tantissimo ma poi ti ritrovi a pensare “ancora cinque minuti” e, un’ora dopo, sei ancora lì a schivare proiettili davanti al tuo Speccy.

Si tratta di un side scrolling action shooter: ci si muove da sinistra a destra, si salta, si spara a qualsiasi cosa si muova e si cerca di restare vivi abbastanza a lungo da vedere lo stage successivo. I livelli alternano corridoi più aperti a sezioni strette e “claustrofobiche”, con torrette, droni e fuoco incrociato che costringono a pensare il posizionamento e non solo a tenere premuto il fuoco. La difficoltà è bella alta ma onesta: i pattern sono leggibili, la morte arriva perché ti sei esposto male o hai avuto troppa fretta, non perché il motore va in crisi o lo schermo diventa illeggibile.

Punta sull’azione continua: non ci sono tempi morti, niente caricamenti percepibili tra i segmenti di gioco e un costante flusso di nemici e proiettili. Fondamentale per sopravvivere è raccogliere i power up, le armi e i bonus aggiuntivi, distribuiti in modo da spezzare la monotonia: prendere i potenziamenti giusti al momento giusto fa la differenza tra “ridevo” e “ho appena perso tre vite in dieci secondi”.

Lo scrolling orizzontale è decisamente fluido su ZX Spectrum: il motore di gioco aggiorna porzioni di schermo per righe/blocchi, limitando il redraw completo e minimizzando il tearing e i rallentamenti anche con molti sprite software presenti. Vengono usati fondali multilivello con effetto di parallasse accennato: il layer di gioco (sprite giocatore/nemici/proiettili) resta in primo piano ad alta leggibilità, mentre gli sfondi scorrono a velocità diversa, simulando profondità senza pesare eccessivamente sulla CPU. Protagonista e nemici sono sprite



GIUDIZIO FINALE

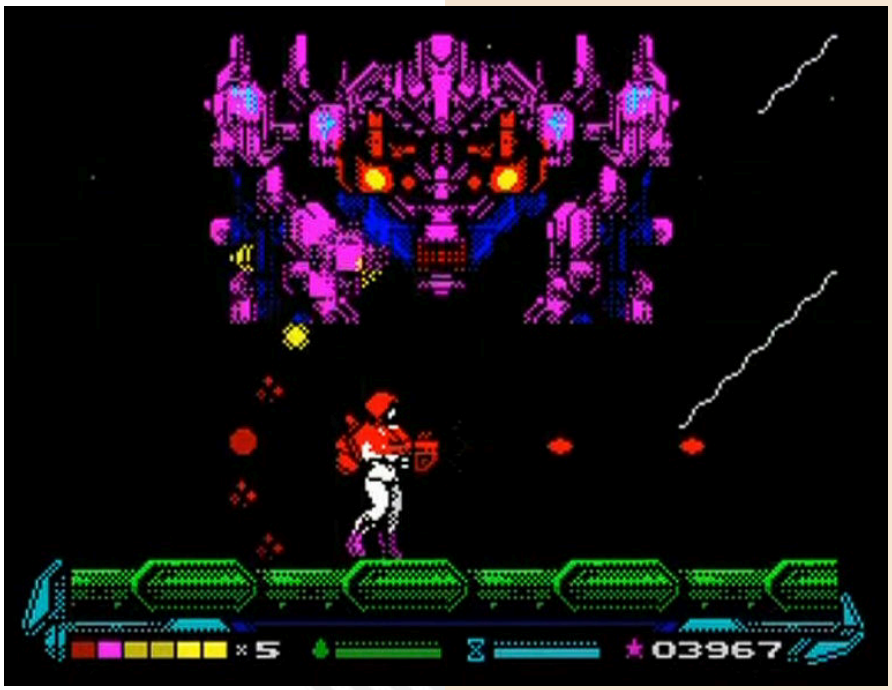
» Giocabilità 95%
Un comparto tecnico micidiale accompagna un sistema di gioco praticamente perfetto e un level design da paura!

» Longevità 95%
Devastante ma piacevole! È il titolo che rigiocherete più spesso in questo 2026, fidatevi!

software di dimensioni medio grandi. La prosperosa protagonista è ben distinguibile per forma e contrasto cromatico rispetto allo sfondo e ai proiettili, requisito essenziale in un contesto ad alta densità d'azione. La routine di collisione è sufficientemente fine da permettere passaggi stretti tra colpi e ostacoli: le hitbox sembrano allineate alla silhouette grafica e non eccessivamente "gonfiate", riducendo il senso di morte ingiusta. Ocio perché lo schermo può riempirsi di droni, torrette e colpi simultanei mantenendo un frame rate stabile: è importante notare che in queste fasi non ci sono mai rallentamenti critici neppure nei momenti più affollati, segno di una grande esperienza nello sviluppo e di un'ottima conoscenza della macchina. Asymmetry sfrutta il chip AY 3 8912 del 128K per una colonna sonora in stile sci fi, con tracce rapide e ritmicamente sostenute, coerenti con l'alta densità di input richiesta. La riproduzione musicale convive con gli effetti sonori (colpi, esplosioni) senza saturare: questo implica una suddivisione dei cicli CPU equilibrata tra routine audio e logica di gioco, evitando drop percettibili quando la scena si fa affollata. Davvero un lavoro "di fino".

Non mi è ancora chiaro perché non sia arrivato primo classificato all'YRGB 2025 (la competition di giochi per ZX Spectrum). Ha tutto per essere davvero la nuova "killer application" per il 128K: grafica perfetta, grande sonoro e un grandissimo level design. Peccato, meritava senza dubbio la vittoria. Detto questo… perché siete ancora qui a leggere e non ci state già giocando? Su, forza: è il momento di impugnare il joystick!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



NEW GAME

PHANTOM LEAP

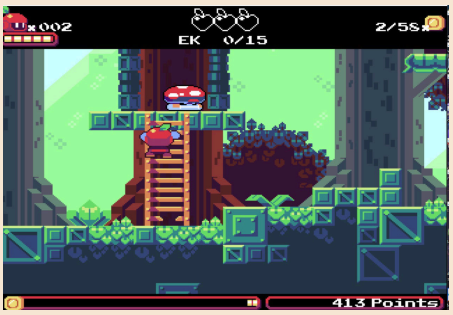
Anno:2025
Editore/Sviluppatore: APC&TCP, HooGames2017
Genere: Platform
Piattaforma: Amiga
Sito web: https://www.amiga-shop.net/en/Amiga-Software/Amiga-Games/Phantom-Leap-Boxed::1443.html

Phantom Leap è un platform moderno per Commodore Amiga che punta dritto al cuore di chi vuole “nuova roba” sul suo vecchio 500, senza tradire l’estetica e i ritmi dei classici anni ’90.

Il protagonista del gioco è Kamin, un piccolo avventuriero con un picciolo di mela in testa, che esplora un’antica foresta piena di rovine ricoperte di muschio, piattaforme, scale e passaggi segreti. L’atmosfera è una via di mezzo tra fantasy classico e “grande bosco misterioso”: visivamente tenera, ma con quel pizzico di pericolo che tiene svegli.

La trama resta volutamente sullo sfondo: niente cutscene epiche o storia chilometrica, solo un pretesto per spingerti livello dopo livello, concentrandosi su controlli, level design e ritmo di gioco.
Il gioco nasce come platform “salta, corri e arraffa” in 2D classico: si corre, si salta, si usano scale e piattaforme, si piomba con il proprio rotondo sedere sui nemici, si raccolgono monete, pezzi di puzzle e mele d’oro per fare punteggio e ottenere bonus. I livelli sono organizzati in più mondi, con obiettivi chiari e layout leggibili; il ritmo resta sempre fluido, senza enigmi gratuiti, anche se alcune meccaniche e i pattern dei nemici risultano un po’ ripetitivi.

Graficamente punta allo stile dei tardi giochi Amiga 500. C’è tutta la magia di quel periodo: pixel art colorata, contorni puliti, Kamin ben animato e fondali pieni di boschi, rovine, casse, trampolini e scale, senza parallasse spettacolare ma con uno scrolling efficace e completamente privo di rallentamenti su hardware reale. In basso sullo schermo vengono mostrati costantemente il numero di vite, l’energia, le monete raccolte e da raccogliere e il punteggio. La versione

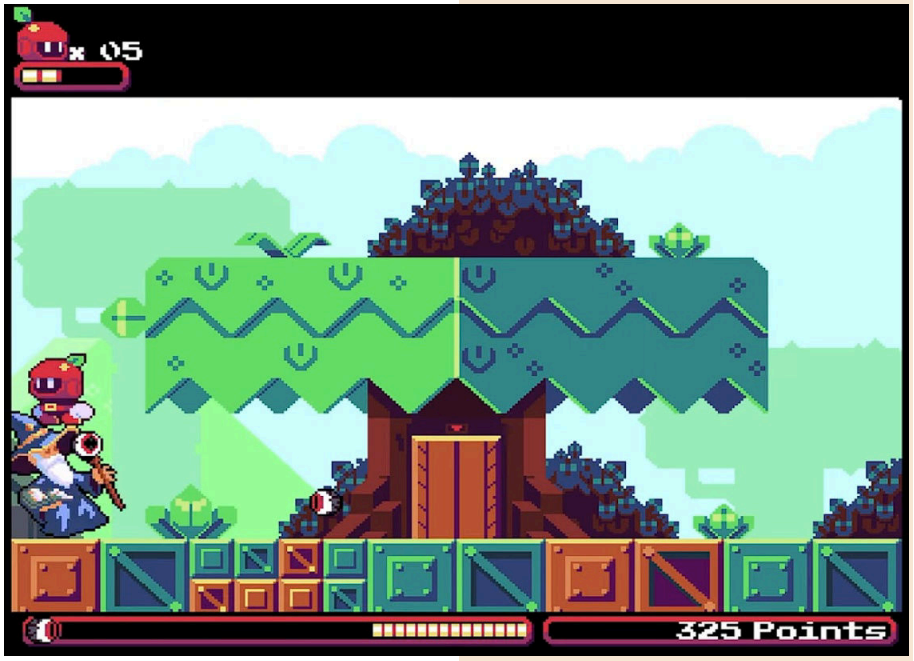


GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Un classico platform con le classiche meccaniche e uno stile tutt'altro che innovativo, ma ben fatto.

» Longevità 75%
Non lungo ma godibile. Comprate la versione boxata: la digitale a 19 euro è un vero furto.

finale usa musica ed effetti di Virgill (Jochen Feldkötter), con chiptune perfettamente in stile platform Amiga. Il gioco è opera di HooGames2017, già autore di Dr. Dangerous, ed è costruito con Scorpion Engine, oggi uno degli strumenti chiave della scena homebrew Amiga. Phantom Leap nasce come demo WIP su itch.io, per poi diventare un titolo completo pubblicato nel 2025 come Collector's Edition, pensata anche per celebrare i 40 anni dell'Amiga.



Viene distribuito in due versioni sullo store di APC&TCP via Amigashop:
• la Big Box fisica, con dischetto, poster, sticker e manuale cartaceo a colori, un bellissimo prodotto a 29 euro;
• la digital edition, ovvero il file ADF del gioco e il manuale in formato digitale. Qui va detto che 19 euro per la sola versione digitale sono un po' tantini: il prezzo è decisamente alto in proporzione a ciò che si riceve.

Arrivando al verdetto finale, Phantom Leap è un gioco carino, solido e molto "retrò" nello stile. Non rivoluzionario né innovativo, ma ben curato e adatto a chi vuole qualcosa di nuovo che profumi dei "bei giorni andati".

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

JUPITER FRACTURE

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Commodore International Corporation
Genere: Action game
Piattaforma: Commodore 64 Ultimate – Commodore 64
Sito web: https://www.commodore.net/

Jupiter Fracture rappresenta un sequel ambizioso di Jupiter Lander del 1982, sviluppato da Johnny PvEin per Commodore 64 Ultimate e rilasciato nel 2025, con meccaniche core che evolvono il classico lander game in un'esperienza arcade multilivello esclusiva per hardware FPGA. Il gioco è disponibile in bundle con il nuovo "biscottone moderno" oppure scaricabile via BBS. I nove stage si sviluppano su mappe multischermo con gravità variabile modellata matematicamente (forza inversamente proporzionale al quadrato della distanza dal centro lunare), richiedendo movimenti precisi per atterrare sulle piattaforme mentre si schivano granate autoguidate, barriere laser sincronizzate e raffiche di vento simulate. La minimappa radar in basso a destra calcola la posizione relativa in tempo reale. È un titolo che reagisce perfettamente sia alla guida via joystick che via tastiera, anche se personalmente ho preferito quest'ultima.

Sfrutta l'FPGA Artix-7 per rasterizzare parallax scrolling su tre layer (cielo stellato, nubi gassose, superficie frastagliata con heightmap procedurale), gestendo 8 sprite hardware multiplexed per simulare oltre 50 entità senza flicker grazie a priority sorting dinamico e DMA burst per texture updates. La palette custom a 16 colori ottimizza il VIC-II emulato con dithering per gradienti atmosferici (arancioni solforosi, viola ionizzati), transizioni seamless via viewport scrolling ed effetti particellari per esplosioni ed esaurimento del carburante, mantenendo 50-60 FPS stabili anche in scenari densi.

I nove scenari sono piuttosto vari e

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Ostico e duro come la roccia. Richiede precisione e pazienza.

» Longevità 80%
Una volta affinate sia precisione che pazienze, difficilmente lo lascerete.

le dinamiche di gioco sono quelle che da sempre contraddistinguono il suo celebre “prequel” e i numerosi cloni. Nel 2025/2026 fa strano rivedere un titolo marchiato Commodore: in sé il gioco è piuttosto divertente e stimolante. È uno di quei titoli che omaggia la “vecchia guardia” dei videogiocatori, richiedendo particolari abilità in precisione e… pazienza! Sovente capiterà di spappolarsi durante una manovra di volo o in un atterraggio: è necessario non demordere mai!

Come primo titolo sviluppato appositamente per il nuovo C64 della nuova Commodore, non c’è male. Semplice, ben fatto tecnicamente e divertente. Ora ci si aspettano titoli decisamente più “ostici” e complessi: abbiamo la tecnologia… possiamo farlo!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

DOUBLE DRAGON ONE

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore:
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Neo Geo AES/MVS
Sito web: https://ozzyouzo.itch.io/double-dragon

Double Dragon One per Neo Geo è il "what if" definitivo: e se Technōs Japan e SNK avessero davvero fatto un beat 'em up a scorrimento per il MVS nel 1995? Qui la risposta arriva sotto forma di fan game gratuito, sorprendentemente vicino all'idea di un picchiaduro ufficiale anni '90. Il gioco prende gli sprite disegnati da Brizo Interactive per la versione iOS del 2011 e li trapianta in livelli originali in stile arcade 80/90, con lo scopo dichiarato di ricreare "il" Double Dragon che i fan avrebbero voluto vedere su Neo Geo.

Ritrovi i 4 stage classici del primo episodio (slums, fabbrica, foresta, base nemica), con gli ultimi tre divisi in due sezioni ciascuno, per un totale di 7 livelli e circa 25 minuti di mazzate per run.

È un progetto non ufficiale, totalmente gratuito, definito apertamente come homebrew/fan game/bootleg, senza alcun legame con Arc System Works o Technōs Japan.

La formula di gioco è ultra-classica e ben rodata. Billy e Jimmy che scorrazzano orizzontalmente contro rode di Black Warriors da stendere a suon di combo, calci e pugni.

Il sistema di controllo sfrutta tutti e quattro i pulsanti del Joystick del Neo Geo. Abbiamo il classico pugno, il calcio, il salto e la mossa speciale per un totale di circa venti mosse e combinazioni (mosse condivise tra i due giocatori comprese). Ci sono anche le classiche armi di "Double Dragon". Quindi troveremo coltelli, mazze, fruste, dinamite e botti/barili da scaraventare con "viuuulenza" contro i vari criminali che verranno incontro.

La cartuccia pesa circa 424 Megabit,

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 92%
Nel 2026 è ancora fantastico rulla di cartoni in stile “Double Dragon”, farlo in questo splendido titolo lo è ancora di più.

» Longevità 90%
Sfida appagante e ben bilanciata.

una bella cartuccia “ciccion” perfettamente in linea con i titoli BIG di SNK e sfrutta egregiamente la potenza della console regalandoci sprite enormi con animazioni fluide e una marea di nemici sullo schermo. Pur derivando dalla grafica per mobile è stata rielaborata per avvicinarsi ad un look simile a quello di King of Fighter o di un Double Dragon Advance… ma pompato! I fondali sono ricchissimi e c’è un sapiente usa della palette della macchina. Lodi che possiamo estendere anche per la colonna sonora metal/synth presente. Un bel mix perfettamente in tono con il genere e che non avrebbe sfigurato nemmeno nel periodo d’oro della console. È disponibile in diversi build pronti uso (ROM per AES/MVS, NeoSD, Darksoft, MVSX, MiSTer, pacchetto MAME con run.bat, ecc.), con compatibilità crescente man mano che emulatori e flashcart vengono aggiornati.

Double Dragon One è uno dei fan game più convincenti degli ultimi anni: rispettoso del mito Technōs, coerente con le meccaniche a 4 tasti di un Neo Geo autentico e tecnicamente robusto, tanto da sembrare davvero “l’episodio perduto” di metà anni ’90. Non inventa il beat ’em up, ma lo interpreta con gusto filologico, offrendo esattamente ciò che promette: 25 minuti di pestaggi in coop dal sapore arcade puro, con sprite giganteschi e musiche che pompano al punto giusto. Per chi ama NEOGEO e Double Dragon, è uno di quei titoli da scaricare subito, infilare sulla flashcart e tenere fisso in lista insieme ai classici SNK.

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

PAC-MAN DOUBLE FEATURE

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Atari, Plaion, Bob DeCrescenzo
Genere: Maze game.
Piattaforma: Atari 7800, Atari 2600+, Atari 7800+
Sito web: https://www.amazon.it/PLAION-Pac-Man-Double-Feature/dp/B0FTMK9BTB

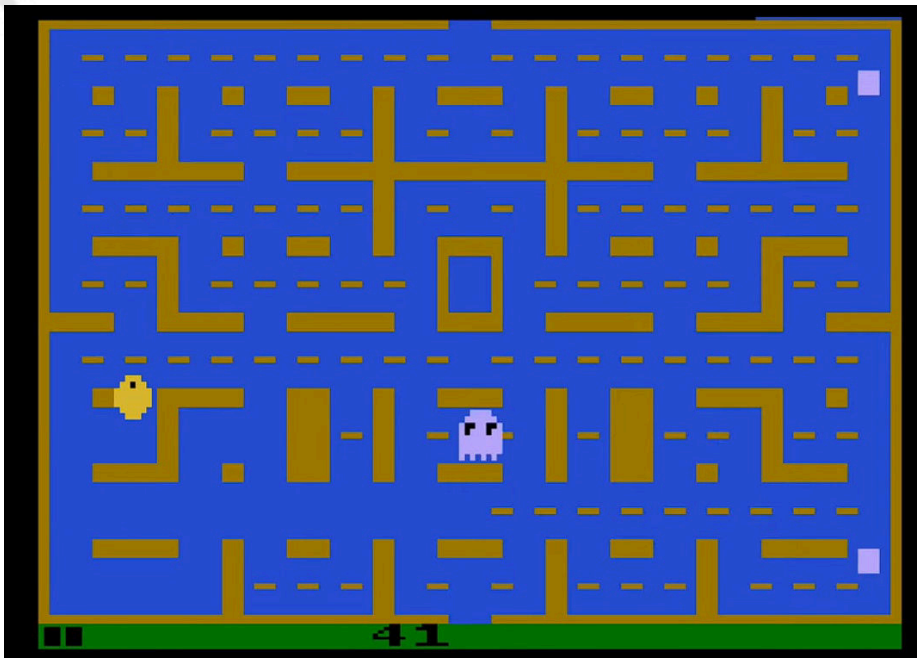
Pac-Man Double Feature per Atari 7800 è, di fatto, la "conversione definitiva" di Pac-Man sulla macchina: un pacchetto che mette insieme fedeltà da sala giochi e comode opzioni moderne, senza tradire il feeling del coin-op Namco.

La cartuccia propone una versione di Pac-Man sviluppata da Bob DeCrescenzo (PacManPlus), storico specialista di conversioni del personaggio. Il gioco è pensato per funzionare sia sui 7800 originali sia sui nuovi sistemi Atari compatibili (come il 2600+ con supporto 7800), mantenendo lo stesso codice e la stessa resa visiva; è rilasciato in bundle con il nuovo Atari 2600+ Pac-Man Edition. Sono presenti opzioni per numero di vite, livello di difficoltà e perfino una modalità "sped up" in stile Ms. Pac-Man, che rende l'azione più veloce per chi conosce a memoria i pattern.

Il design dei labirinti è fedele per dimensioni, disposizione dei corridoi e posizionamento di fantasmi, sfere di potenziamento e bonus vari. Non ci sono compromessi strani e il tutto restituisce un'immersione fedele al 100% all'originale. Sono stati mantenuti i pattern di inseguimento dei quattro fantasmini, quindi funzionano tutte le strategie classiche: il feeling è semplicemente perfetto.

Visivamente, il labirinto riempie quasi tutto lo schermo, con punteggio, vite e bonus disposti in modo ordinato nelle aree laterali, proprio come in sala giochi. Colori, animazioni di Pac-Man e dei fantasmi e la resa delle icone-frutto risultano molto vicini all'originale, con solo minime differenze cromatiche dovute alla console. Uno degli aspetti più elogiati è l'assenza di flicker: fantasmi e sprite sono solidi, leggibili e non "sfarfallano", cosa che rende la partita molto più piacevole rispetto a molte conversioni 8 bit storiche. L'audio, pur non sfruttando un chip Pokey aggiuntivo, risulta nettamente superiore alla media del 7800: le musichette e gli effetti sono riconoscibilmente "Pac-Man", con una qualità percepita migliore perfino di Ms. Pac-Man 7800.

Per gli amanti di Pac-Man e della preservazione videoludica c'è il bonus game. E' presente all'interno del gioco anche il Pac-Man originale per Atari 2600. Si abilità tramite switch sulla cartuccia stessa. Un plus sicuramente

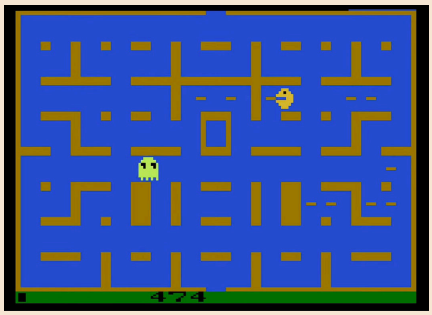


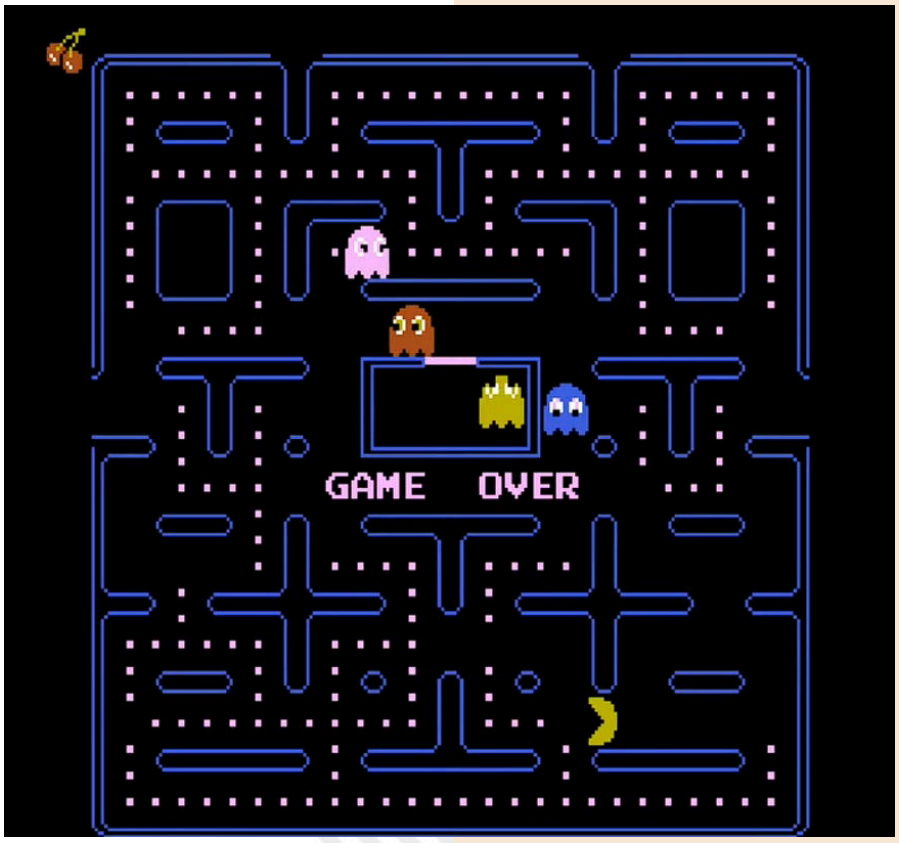
apprezzabile per tutti gli “storici” dei videogiochi.

Questo Pac-Man Double Feature “raddrizza” una vecchia mancanza Atari: finalmente il 7800 riceve una versione ufficiale del titolo all’altezza, dopo anni in cui la scena homebrew aveva colmato il vuoto. Il fatto che sia stato curato direttamente da DeCrescenzo, che ha studiato a fondo il codice dell’arcade, garantisce una fedeltà che va oltre la semplice “conversione carina”: è pensato proprio come punto di riferimento per chi ama l’originale.

Un Pac-Man praticamente arcade perfect su una console che avrebbe meritato questo trattamento già negli anni ’80.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%

Labirinto fedele, controllo preciso, niente flicker, audio più che dignitoso e opzioni moderne lo rendono un must sia per chi colleziona Atari, sia per chi vuole un punto di riferimento casalingo per lo studio dei pattern del coin-op.

» Longevità 92%

Pac-Man Double Feature per Atari 7800 è uno di quei casi in cui “meglio tardi che mai” ha davvero senso. Si gioca e rigioca all’infinito.

NEW GAME

STREET FIGHTER 2

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: A8bit Redefined
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Atari 8bit (64Kb)
Sito web: https://gury.atari8.info/detail.php?id=16271&src=2

Street Fighter II per Atari 8-bit è uno di quei progetti che non dovrebbero esistere… un disturbo dello spazio-tempo, un'anomalia della storia. Ma è reale: un port homebrew del 2025 basato sulla versione Game Boy, tecnicamente impressionante per qualità estetica e uso delle risorse su un hardware nato a fine anni '70.

Il gioco è pensato per girare su macchine con 64 KB di RAM ed è confezionato in un file "cartuccia" da 4 MB (esiste anche una versione boxata davvero pregevole), supportato dai firmware delle subcart più recenti. Come detto, la base è quella della versione del 1995 per Game Boy: sono presenti 9 avversari da sconfiggere e 3 boss finali, leggermente meno rispetto alla versione da sala.

Il sistema di controllo, pur legato ai limiti del joystick Atari, riesce a gestire mosse speciali e input direzionali con una sorprendente solidità, considerando il punto di partenza portatile 8 bit. Il ritmo è chiaramente più vicino alle versioni portatili che all'arcade CPS-1: meno velocità e meno frame di animazione, ma un feeling complessivamente coerente, soprattutto se si ricorda che è pur sempre un Atari 8-bit con 64 KB a bordo.

La grafica sfrutta pesantemente le Player/Missile Graphics (PMG) per i personaggi, con palette separate e sperimentazioni sulle combinazioni di colore per far risaltare i lottatori sullo sfondo. Gli sprite sono inevitabilmente meno dettagliati rispetto alle versioni 16 bit, ma per gli standard Atari 8 bit si tratta di un lavoro decisamente sopra la media. L'insieme di musiche, FX e voci mette pesantemente alla prova il sistema, ma dimostra quanta "potenza

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Il sistema di controllo, pur limitato, è stato ottimizzato al meglio.

» Longevità 85%
Un titolo solido anche su Atari 8 bit, nonostante il roster non sia ancora completo di tutti i personaggi.

nascosta" ci fosse ancora negli 8 bit Atari.

Parliamoci chiaro: Street Fighter II su Atari 8-bit è, oggettivamente, un mezzo miracolo tecnico. Cartuccia enorme, campioni vocali, musiche RMT e un'intera scala di avversari su un sistema nato per altri generi. Non è l'arcade CPS-1 e non può esserlo, ma come dimostrazione di forza dell'homebrew su 8 bit e come "pezzo da mostrare agli amici" è quasi imprescindibile, soprattutto se si è cresciuti con gli Atari a fosfori verdi e si pensava che Street Fighter II lì sopra fosse pura fantascienza. Impagabile.

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

COLOCODX

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Texudo Gamedevs
Genere: Action game
Piattaforma: Sega Mega Drive
Sito web: https://tuxedogamedevs.fwscart.com/product/coloco-dx

ColocoDX per Sega Mega Drive è un remake espanso di Coloco (su ZX Spectrum/Amstrad CPC nel 2020) che trasforma un'idea già brillante in uno dei puzzle action più originali del parco homebrew 16 bit. Un gioco tutto basato su inerzia, gravità e atterraggi di precisione, che sembra un incrocio fra Lunar Lander e un arcade Sega anni '90.

Il titolo completo, Cosmos Orbital Landing Outer Crash Officer DELUXE, racconta già il concept. Il giocatore veste i panni di un pilota di soccorso il cui compito è decollare dalla base, raggiungere i colleghi dispersi e tornare indietro sano e salvo.

Ogni livello è un "corridoio spaziale" pieno di ostacoli, pareti e strettoie; l'obiettivo è sempre lo stesso:

• decollare
• recuperare l'astronauta
• atterrare nuovamente alla base senza schiantarsi.

Il gioco propone tre mondi da dieci stage ciascuno, per un totale di 30 livelli, più un bonus finale con due modalità grafiche extra che emulano l'aspetto delle versioni ZX Spectrum e Amstrad CPC. Il gameplay si basa interamente sulla fisica. Il lander risponde alla gravità e all'inerzia, e ogni tocco con pareti o ostacoli consuma energia o provoca la distruzione immediata, a seconda della difficoltà. I livelli di difficoltà modificano gli hit point e ti permettono di resistere a qualche urto extra: più la difficoltà è bassa, maggiore è il margine d'errore.

Il sistema di controllo è semplice ma spietato! Precisione nell'uso dei bruciatori e tocchi leggerissimi sul pad determinano se si finisce in mille

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Il sistema di controllo va padroneggiato bene per poter godere appieno del solido level design.

» Longevità 80%
Impegnativo ma gratificante, con atmosfere tipicamente arcade anni ’90.

pezzi o se si riesce a prestare soccorso ai colleghi sparsi per i vari livelli. La curva di difficoltà è decisamente ben bilanciata: i primi stage insegnano con calma come gestire spinta e inerzia, poi iniziano le sezioni davvero toste.

Rispetto all’originale 8 bit, la versione Mega Drive sfoggia una grafica pulita e colorata, con effetti di scrolling morbidi, HUD chiaro e animazioni lineari che rendono leggibile ogni movimento della navetta. La resa è volutamente “arcade” tanto da sembrare una produzione 16 bit di metà anni ’90, con palette vive e un’interfaccia essenziale ma curata. La colonna sonora e gli effetti sonori sono uno dei punti forti con brani energici in stile Sega e jingle di completamento livello molto gratificanti, che rafforzano la sensazione di coin op casalingo.

ColocoDX è uno di quei titoli che sembrano minuscoli sulla carta ma che, pad alla mano, diventano pericolosissimi per il tuo tempo libero. Concept semplicissimo, controlli rigorosi, curva di difficoltà intelligente e una fisica che restituisce quella soddisfazione “da atterraggio perfetto” tipica dei grandi classici a gravità. Non è un tripudio di modalità extra né un blockbuster “alla Sega”, ma come cartridge homebrew 2025 è un pacchetto sorprendentemente solido e rifinito. Se amate Sub Terrania, Lunar Lander o in generale i giochi in cui si combatte più con l’inerzia che con i nemici, su Mega Drive è praticamente obbligatorio.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

SPLATTERWORLD: RICK TO KYOUFU NO

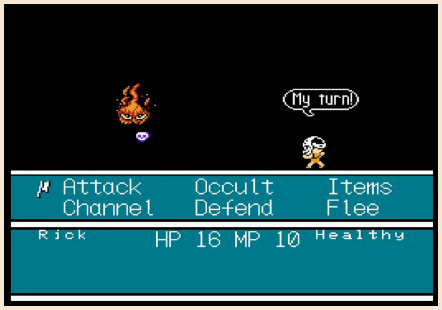
Anno: 1993/2025
Editore/Sviluppatore: Namcot, Now Production
Genere: JRPG
Piattaforma: Nintendo NES/ Famicom
Sito web: https://tcrf.net/Splatterworld:_Rick_to_Kyoufu_no_Daiou

Splatterworld: Rick to Kyoufu no Daiou per NES (in realtà Famicom) è un JRPG horror “chibi” legato alla serie Splatterhouse, concepito nel 1993 come seguito di Wanpaku Graffiti e rimasto inedito fino al ritrovamento di un prototipo completo emerso online oltre trent’anni dopo.

Il gioco fu sviluppato da Namco come spin off di Splatterhouse: Wanpaku Graffiti, con Rick in versione super deformed e tono da parodia cine horror. Era previsto per Famicom nel 1993, annunciato in VHS promozionali per i negozi giapponesi, ma cancellato prima dell’uscita; per decenni è rimasto una sorta di “leggenda urbana”, citato solo in vecchie liste e riviste. Nel 2025 una ROM è stata dumpata e diffusa (inizialmente via 4chan), confermata come build giocabile e tradotta in inglese da Aeon Genesis, rendendolo finalmente fruibile agli appassionati tramite emulazione (w l’emulazione).

A differenza dei classici Splatterhouse action a scorrimento, Splatterworld è un RPG top down con esplorazione di mappe viste dall’alto, incontri con mostri, statistiche, livelli e inventario in stile JRPG primi anni ’90.

Rick si muove attraverso ambientazioni horror “da film”, affrontando versioni caricaturali di zombie, mostri e boss e dialogando con NPC che spesso citano o parodizzano cliché cinematografici. Il tono è volutamente leggero e satirico: non è un horror serio, ma un continuo gioco di rimandi, gag e riferimenti, proprio come Wanpaku Graffiti, solo traslato nel linguaggio del JRPG.



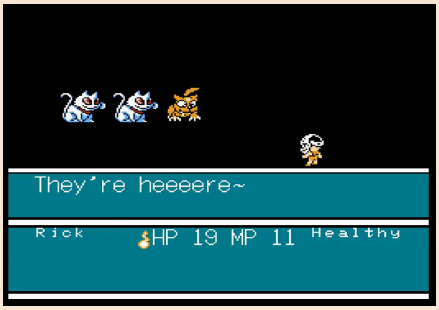
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%

Un classico JRPG per console con tutto quello che serve per livellare e un sistema di controlli semplice.

» Longevità 75%

Non lunghissimo ma divertente per trama e ambientazione. La traduzione è ottima!



La grafica è "kawaii macabra". Rick e i nemici sono piccoli sprite super deformed e le ambientazioni richiamano cimiteri, castelli, boschi notturni e interni infestati, ma con uno stile fumettoso.

Oggi Splatterworld viene visto come un pezzo di storia videoludica recuperato grazie ad una ricerca incredibile e alla preservazione. Testimonia quanto Namco fosse disposta a sperimentare nel passato, trasformando una serie super-gore in un JRPG comico su Famicom proprio alla fine del ciclo 8 bit. Per i fan di Splatterhouse e degli RPG 8 bit è soprattutto un documento affascinante, non un capolavoro dimenticato, ma un "what if" giocabile che mostra una deviazione curiosa nella storia del franchise.

Splatterworld: Rick to Kyoufu no Daiou non è il miglior JRPG Famicom che si possa trovare, ma come crossover fra Splatterhouse e un GdR "alla Dragon Quest in miniatura" è una chicca storica irresistibile. L'atmosfera da horror parodico, lo stile super deformed e l'inedita impostazione da gioco di ruolo fanno pensare a una linea alternativa della serie mai esistita.

Per chi ama il retrogaming giapponese e le storie di prototipi risorti dopo decenni, è una di quelle ROM da provare almeno una volta.
Da provare!!!!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

ANGELIC WARRIOR DEVA

Anno: 2020/2025
Editore/Sviluppatore: Team DEVA
Genere: Action-RPG
Piattaforma: MSX2
Sito web: https://www.msx.org/news/software/en/angelic-warrior-deva-becomes-freeware

Angelic Warrior DEVA rappresenta una delle produzioni più significative della scena contemporanea dedicata a MSX2, distinguendosi come action RPG di alto profilo tecnico e autoriale. Si tratta di un titolo che coniuga una realizzazione audiovisiva di eccellente livello con una struttura ludica impegnativa e rigorosa, capace di valorizzare appieno le potenzialità dell'hardware 8 bit a cui è destinato. Il gioco è un progetto moderno (Team DEVA, 2020) pensato specificamente per MSX2, con un'anima da homebrew "di lusso". Team piccolo, ma ambizione da produzione commerciale degli anni d'oro. Interpreti Deva, una guerriera angelica lanciata in una guerra contro ribelli e mostri in una zona chiamata Death Zone, in una trama che fa da cornice a una lunga serie di missioni, boss e backtracking in stile action RPG giapponese.

La prima impressione inganna: sembra un semplice platform, ma in realtà è un action RPG "alla Ys", dove macinare esperienza giocando un po' è parte del pacchetto.

Il ritmo di gioco è "duro come l'acciaio". DEVA non fa sconti, chiede riflessi, memorizzazione dei pattern e un minimo di pianificazione su quando spingere e quando tornare a fare esperienza. È il classico titolo che premia chi ci si incaponisce. L'aspetto meno riuscito è l'interfaccia. Per vedere vita e magia occorre entrare nel menu, e lo stesso vale per usare gli oggetti, cosa che spezza un po' il flusso nelle situazioni più concitate. Si nota anche una certa mancanza di chiarezza direzionale in certi punti, in cui non è immediato capire quale sia il prossimo obiettivo. Sono pecche

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%

L'interfaccia un po' macchinosa e qualche incertezza nella direzione non lo rendono perfetto, ma non intaccano la sostanza di un titolo che alza parecchio l'asticella di ciò che ci si può aspettare dalla scena homebrew MSX.

» Longevità 75%

Veloce, punitivo, tecnicamente impressionante e sorretto da una colonna sonora da riferimento.

di ergonomia più che problemi strutturali, ma in un gioco così veloce e difficile possono pesare, soprattutto nelle prime ore.

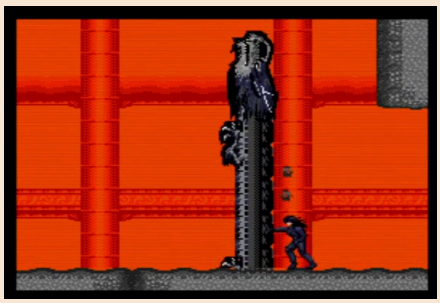
Sul fronte tecnico, Angelic Warrior DEVA è uno showcase per MSX2! Fondali e sprite dettagliati, design degli avversari e della protagonista che mischiano anime anni '80 e estetica dark fantasy, con un feeling molto professionale per essere un homebrew.

La colonna sonora devastante, composta in gran parte da Robert Vroemisse (anche grafico del gioco) con contributi di John Hassink, sfruttando in combinazione MSX AUDIO (Y8950) e MSX MUSIC (YM2413/OPLL) per una resa ricchissima. I brani sono tanti (circa 28 tracce registrate nei pack audio) e coprono un range che va dal pomp rock eroico a pezzi più cupi e drammatici. Secondo me è da considerarsi la "Killer Soundtrack" su MSX.

Il gioco è uscito inizialmente in edizione fisica per MSX2 (cartuccia) ed è stato usato anche come premio/sponsor per l'MSXdev, a testimonianza del suo status nella scena. In seguito, è stato reso disponibile come freeware e scaricabile dagli archivi di MSX.org, diventando di fatto un "must play" accessibile a tutti i possessori di MSX2 o emulatori.

Angelic Warrior DEVA è, in sostanza, il sogno "bagnato" di chi ama gli action RPG giapponesi 16 bit ma vuole giocarli su un MSX2. Se vi piacciono Psycho World, Valis II e in generale gli action RPG che non hanno paura di farvi sudare ogni boss, Angelic Warrior DEVA è praticamente obbligatorio da avere in collezione o almeno da finire una volta in emulatore, bestemmiando ma con il sorriso.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



NEW GAME

LUMASCII

Anno: 2012
Editore/Sviluppatore: Bob's Stuff
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: ZX Spectrum 48k
Sito web: https://cronosoft.fwscart.com/product/lumascii---zx-spectrum-48k
Sito web: https://bobs-stuff.itch.io/lumascii

LumASCII è uno sparatutto a scorrimento orizzontale per ZX Spectrum 48K che trasforma un vincolo estremo (l'uso esclusivo di caratteri ASCII) nella sua arma più riconoscibile, dando la sensazione di un launch title per uno ZX82 mai esistito, a metà strada tra ZX81 e lo ZX Spectrum.

Nei panni di Chi-Chi Skyrocket difenderemo il multiverso da un'invasione che ci porterà nello spazio, sott'acqua e persino "dentro la macchina", con una progressione che giustifica visivamente il continuo cambio di palette e di simboli sullo schermo.

La cornice narrativa è ridotta all'osso, ma sufficiente a cucire insieme i diversi biomi e a dare un minimo di identità alla protagonista, che emerge più dalla silhouette ASCII e dall'azione continua che da qualsiasi testo esplicativo. È un gioco che parla soprattutto attraverso ritmo e leggibilità. Niente lunghe introduzioni, solo un rapido "aggancio" al mondo di gioco e poi via, nel flusso dello scrolling.

L'aspetto più particolare del titolo è naturalmente la resa grafica. Tutto, dal player alle ondate nemiche, dalle strutture di fondo ai proiettili, è costruito con caratteri testuali colorati. In fermo immagine il risultato sembra una schermata di debugging creativa, ma una volta avviata l'azione lo schermo si anima in modo sorprendentemente leggibile, con forme e pattern che diventano rapidamente riconoscibili nonostante la "bassa risoluzione".

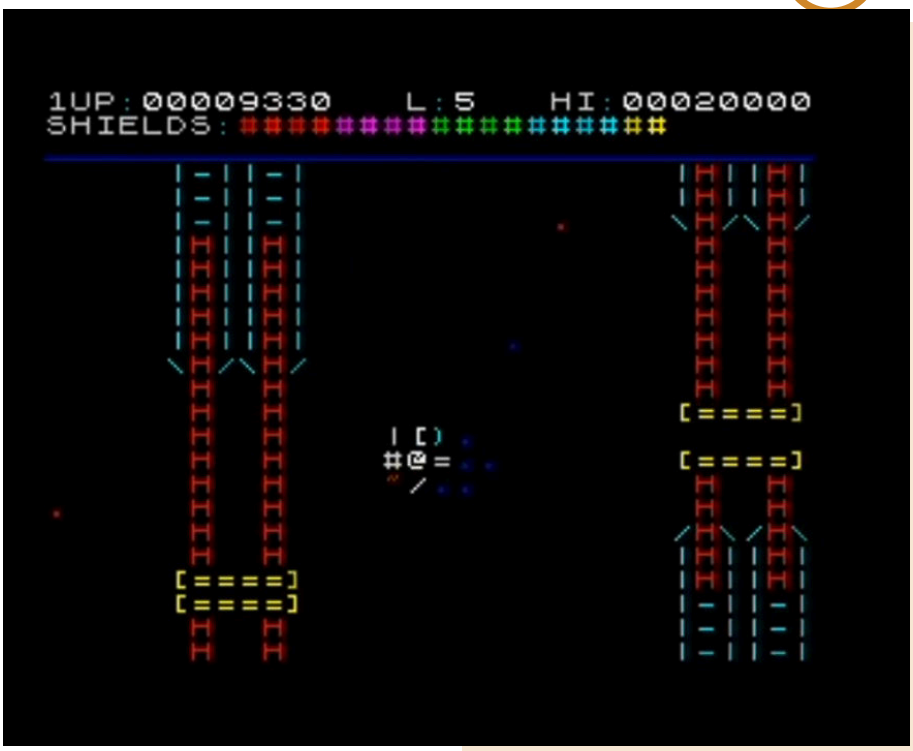
Bob Smith racconta di aver dovuto codificare a mano livelli e oggetti, in

assenza di editor ASCII adatti alla grana grossa del layout, e di quanto sia stato difficile l'aspetto finale. Questa fatica si percepisce nel modo in cui ogni carattere sembra collocato con criterio: le navicelle non sono ammassi di simboli casuali, ma piccoli studi di silhouette, e i fondali alternano sezioni più dense a zone di respiro per non saturare troppo il quadro.

Sul piano del game design, LumASCII è volutamente essenziale. Abbiamo un singolo tipo di fuoco, nessuna "smart bomb" o arma secondaria, (l'autore che ammette di non averne neppure considerato l'idea perché non viene da una tradizione da "hardcore shooter fan"). Questo porta a un bilanciamento curioso, l'assenza di bombe obbliga a giocare "pulito", affidandosi al posizionamento e al timing più che alla gestione di risorse speciali, ma allo stesso tempo rende il gioco più immediato da leggere e padroneggiare a breve termine.

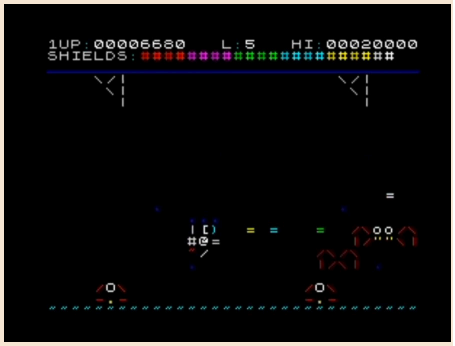
Il ritmo richiama certi classici Sinclair più che i grandi arcade. Attacchi scanditi, pattern che si fanno via via più aggressivi, ma sempre filtrati attraverso la necessità di mantenere chiara la distinzione tra caratteri di scenario e minacce reali. La struttura favorisce un apprendimento progressivo con le prime schermate che funzionano da palestra per capire "cosa è cosa" nel mare di simboli, mentre avanzando ci si ritroverà a navigare in corridoi sempre più stretti di caratteri che si muovono, sparano o ostacolano semplicemente il passaggio.

Dal punto di vista tecnico, i nove mesi di sviluppo parlano di un progetto molto più complesso di quanto la sua estetica minimalista lasci intendere: l'assenza di tool ad hoc, l'uso della sola mappa caratteri, la gestione del colore e del movimento su uno Spectrum 48K non sono compromessi ma scelte consapevoli



che definiscono l'identità del gioco. L'autore stesso sostiene che il risultato "non sembra neppure un gioco Spectrum", evocando quell'effetto di macchina "altra" (il famoso "ZX82") che da sempre è uno dei fascini dei progetti homebrew più radicali.

La ricezione critica conferma la riuscita dell'esperimento. MicroMart lo elegge "Game of the Week" definendolo uno shoot'em up che quasi definisce un proprio sottogenere; RetroGamer



assegna un 90% e il bollino “Sizzler”, sottolineando la capacità di trovare modi inusuali di sfruttare l’hardware; RGCD gli attribuisce un 4/5 e parla di esempio lampante di come si possa rendere “speciale” un videogioco retro lavorando su estetica e concetto. Noi di Retromagazine World lo riscopriamo e potete leggere cosa ne pensiamo proprio qui sotto.

Al netto LumASCII è uno sparatutto asciutto ma densissimo di idee, che rinuncia ai fronzoli del genere per concentrarsi su un solo grande esperimento. Può un puro display di caratteri, su un 48K, restituire la stessa adrenalina di uno shooter grafico “classico”? La risposta, pur con tutti i limiti fisiologici della soluzione, è SI, grazie a un lavoro maniacale su leggibilità, ritmo e composizione dello schermo.

Per chi mastica homebrew 8-bit, è uno di quei titoli che vale la pena studiare tanto quanto giocare. Come caso di design controintuitivo (uno shooter fatto da chi non ama gli shooter), come esercizio tecnico e come statement estetico su cosa possa essere uno “Spectrum game” nell’era moderna. Se cerchate qualcosa che dia al tempo stesso sensazioni familiari e la netta percezione di stare guardando un universo parallelo del catalogo Sinclair, LumASCII centra il bersaglio quasi alla perfezione.

Capolavoro!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

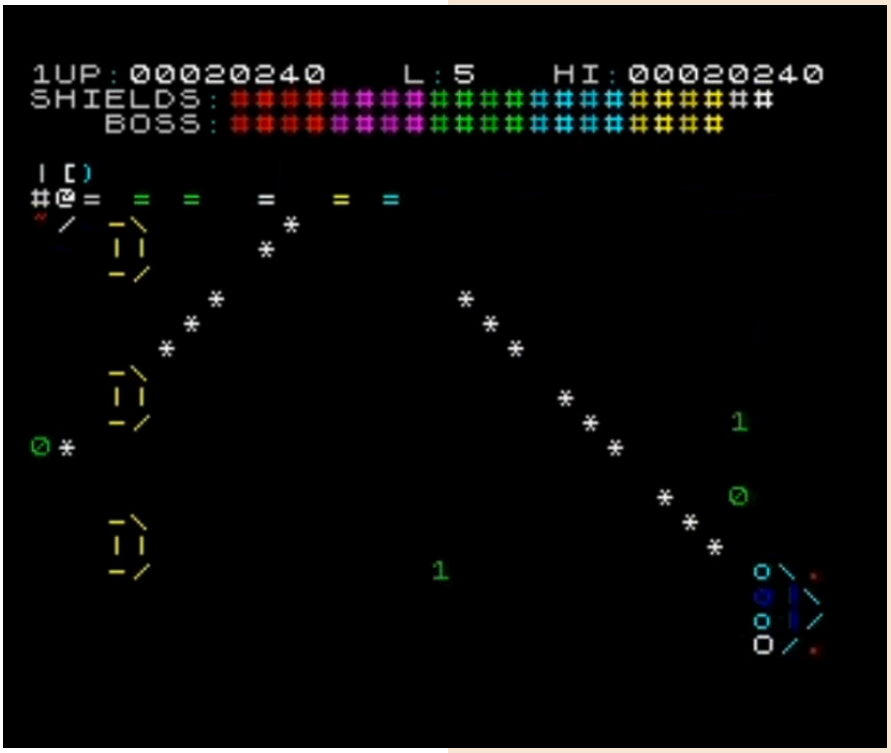
GIUDIZIO FINALE

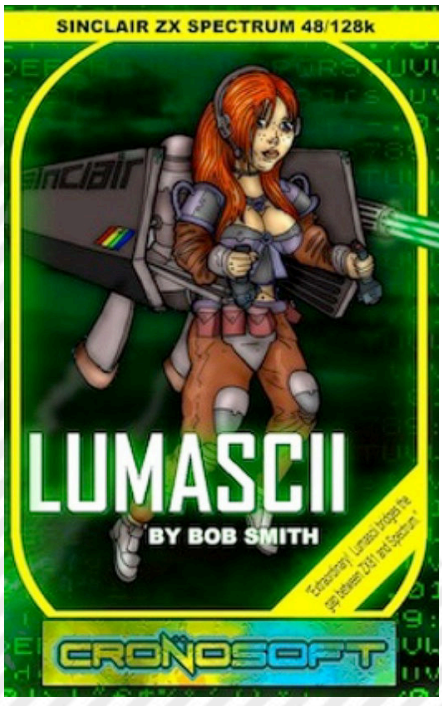
» Giocabilità 95%

Tutto perfetto e giusto. Dinamiche interessanti e un level design incredibile. Questo progetto è stato pensato per essere un’esperienza unica sul 48k.

» Longevità 93%

E’ un gioco difficile da padroneggiare, richiede tempo e apprendimento. Ma porta grandissima soddisfazione giocarlo e rigiocarlo.





NEW GAME

RENEGADE AGA

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Dave18
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Amiga AGA
Sito web: https://dave18.itch.io/renegade-amiga-aga

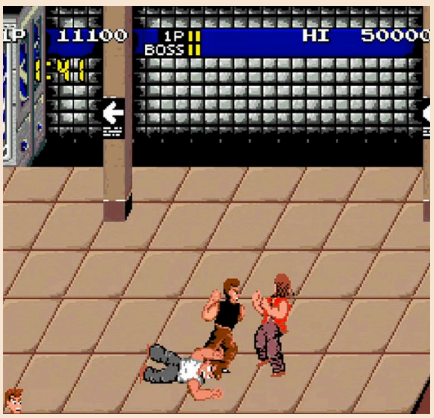
Renegade AGA è un port moderno e fedele dell'arcade beat'em up del 1986 di Taito, riscritto per Amiga AGA da Dave Douglas e rilasciato gratuitamente su itch.io con diversi aggiornamenti (allo stato attuale siamo alla release 1.5). Supera nettamente la vecchia conversione Amiga originale degli anni '80, considerata deludente, grazie a una logica di gioco disassemblata dal codice 6502 originale e adattata al 68000. Il gioco mantiene l'essenza classica.

Vestirete i panni di un combattente di strada che affronta gang e boss per salvare la fidanzata rapita da un mafioso, attraverso livelli side-scrolling con pugni, calci, ginocchiate e prese. Supporta controlli joystick classici e il pad del CD32, con opzioni per difficoltà (Easy più accessibile dell'arcade "mangiabanconote") e modalità 50/60Hz; non include la modalità a due giocatori simultanea, ma cattura fedelmente il feeling arcade senza miglioramenti al core gameplay.

Il chipset AGA viene gestito piuttosto bene per sprite grandi, colori vividi e routine grafiche riscritte, con musica ed effetti sonori via Protracker di Frank Willes piuttosto notevoli. Richiede 4MB di Fast RAM (testato su A1200), e i diversi aggiornamenti fixano bug come grafica glitchata, porte aperte e alcuni errori che mandavano in crash il sistema. Funziona su hardware reale (A1200 AGA), emulatori (WinUAE, FS-UAE), FPGA (MiSTer, Vampire con fix) e WHDLoad; se avete un sistema ECS, l'autore parla di una versione specifica in arrivo tra qualche mese.

Che dire, il gioco è adatto agli amanti del titolo arcade e ai fan della saga di Kunio-kun (da cui è tratto il gioco originale). Il gameplay risente degli anni e risulta piuttosto legnoso. Se vi è piaciuta la versione da sala e volete dimenticare per sempre la prima "conversione" per Amiga, fiondatevi sulla pagina dello sviluppatore.

di **Giampaolo Moraschi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Il gameplay risente dell'età ma il sistema di controllo è stato ben riportato e, tutto sommato, si bilanciano i due elementi.

» Longevità 80%
La presenza dei livelli di difficoltà è un plus.

NEW GAME

PLANET X9

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Robosoft
Genere: RTS
Piattaforma: MSX, 16Kb, V9990, OPL4
Sito web: https://www.msxdev.org/2025/10/03/msxdev25-10-planet-x9/

Planet X9 rappresenta un traguardo impressionante per lo sviluppo homebrew su MSX, una entry del concorso MSXdev25 #10 che porta un RTS complesso e stratificato dal mondo DOS all'hardware retrò del 1983, adattato con maestria per MSX1/2+ e potenziamenti V9990/OPL4. Sviluppato da David Murray di RoboSoft come evoluzione di Planet X3, il gioco immerge i giocatori in un futuro distopico del 2197 su un pianeta alieno ricco di risorse rare. Il giocatore è al comando di una fazione e dovrà costruire basi, gestire le risorse (cibo, metalli, cibo), sviluppare la ricerca tecnica e, ovviamente, combattere per il territorio.

L'umanità sbarca su Planet X9, un mondo inesplorato brulicante di minerali preziosi e tecnologie aliene dormienti, attivabili per ottenere vantaggi strategici ma con il rischio di destabilizzare l'ecosistema locale. Ambientato in un universo sci-fi cupo e realistico, il gioco evolve la formula di Planet X3 aggiungendo tantissime missioni (da atolli oceanici a giungle fitte e deserti aridi), ognuna con sfide uniche che richiedono adattamento continuo, come la difesa da ondate nemiche o l'espansione aggressiva per monopolizzare le risorse. Questa profondità narrativa rende il titolo un ambizioso real-time strategy (RTS) presentato al concorso MSXdev25.

Il cuore pulsante è quello di un gioco strategico duro e puro. Si raccolgono risorse (energia, metalli, cibo) tramite edifici estrattori e unità operaie, si ricercano nuove tecnologie negli hub centrali e si scatenano offensive con carri armati, missili e fanteria contro

gli avversari (piuttosto coriacei!). I menu sono istantanei e intuitivi, con hotkey per build rapidi e micro-gestione; l'auto-pause facilita la pianificazione durante i combattimenti frenetici, mentre il tasto confirm-exit previene perdite accidentali. Le missioni possono durare da pochi minuti ad alcune ore, con una fisica realistica sui veicoli e sul loro comportamento su terreni irregolari. Notevole anche il sistema che premia l'espansione aggressiva ma che punisce la "classica" negligenza difensiva. Qui attendere e cercare di barricarsi è letale… per il giocatore.

Il motore grafico, riscritto da zero per V9990, brilla con lo scrolling multidirezionale, gli sprite trasparenti animati in 8 direzioni per decine di unità simultanee e il layering dinamico per basi sovrapposte su mappe vaste. Colori vividi e animazioni fluide evocano i classici RTS anni '90. L'audio OPL4 ci regala delle colonne sonore epiche e una serie di effetti sonori immersivi perfetti per il caos bellico. Tutto questo ben di Dio è giocabile anche su browser, ma il meglio di sé Planet X9 lo regala su real hardware.

Profondo e molto strategico non è accessibile a tutti come stile di gioco, ma più adatto agli amanti del genere. Se siete fanatici degli RTS e avete un MSX non perdetevelo.

di **Giampaolo Moraschi**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Per gli amanti del genere c'è tutto: difficoltà bilanciata, ottimo sistema di crescita in gioco e una grandissima fisica in gioco.

» Longevità 95%

Difficile ma appagante e con missioni di tutti i tipi.

NEW GAME

THE NYANJA

Anno: 2025/2026
Editore/Sviluppatore: SaruPro
Genere: Platform
Piattaforma: Pc Engine
Sito web: https://sarupro.itch.io/thenyanja

Era un po' di tempo che sognavo di provare nuovi giochi per la mitica macchina giapponese PC Engine e finalmente mi è capitato tra le mani questo giochino da testare che mi ha davvero entusiasmata.

Sto parlando di Nyanja, un gioco in puro stile "Snow Bros" in cui vestiamo i panni di due gatti ninja, Nyanmaru e Nekomi, che devono sparare stelle ninja (shuriken) a tutto spiano per eliminare i nemici presenti nei vari schemi.

È anche possibile colpire i nemici storditi per farli carambolare contro gli altri, creando combo che aumentano drasticamente il punteggio.

Il gioco supporta anche la modalità a 2 giocatori, rendendo le partite ancora più divertenti.

Il gioco che sto testando è ancora in fase di lavorazione, ma già devo dire che il lavoro fatto è davvero incredibile: le musiche sono stupende, in puro stile giapponese, e la grafica è eccezionale.

Anche questa volta il PC Engine si fa notare per tutte le caratteristiche che ho sempre amato: colori bellissimi, musiche stupende e giocabilità sorprendente.

Voi, giustamente, vi chiederete se c'era bisogno di un altro "clone" di Snow Bros.

La mia risposta è assolutamente sì! Quando proverete Nyanja vi renderete subito conto che è un prodotto sviluppato molto bene e con grande cura per i particolari.

Quindi il mio giudizio è... positivo! Un bel 9! Aspetterò con ansia di poter mettere le mani sulla versione definitiva.

di **"Kika" Carrara**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Pur essendo una sorta di clone, è davvero interessante da giocare, in ricordo dei bei vecchi tempi in cui, nelle sale giochi, spopolavano questo genere di titoli molto divertenti (e che ci hanno dilapidato del nostro già misero patrimonio da adolescenti).

» Longevità 90%

Anche se il prodotto che ho testato non è ancora completo, posso affermare con certezza che è uno di quei giochi che ti tiene attaccata allo schermo per lunghe ore!

NEW GAME

OUTRUN

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Rocketship Park
Genere: Driving
Piattaforma: Game Boy Color
Sito web: https://itch.io/queue/c/577395/game-boy-homebrew-games?game_id=3557310&password=

OutRun per Game Boy Color è una conversione homebrew recente e non ufficiale dell'originale arcade di Sega del 1986. La conversione è stata realizzata dallo sviluppatore Shane McCafferty e rilasciata a fine 2025 come progetto completo chiamato "What If OutRun". Questa versione cattura fedelmente l'essenza del classico racing game, con tutti i percorsi ramificati, i contenuti e le musiche iconiche, tutto trasferito sull'hardware limitato del GBC in modo impressionante.

Nel gioco si è cercato di mantenere la formula arcade pura. Si guida la classica Ferrari Testarossa su strade panoramiche, scegliendo percorsi dopo il primo stage per aumentare la rigiocabilità, con comandi precisi

e una difficoltà ben calibrata che premia derapate e accelerazioni. Su GBC, i controlli rispondono bene nonostante i limiti hardware, offrendo un'esperienza fluida e divertente, anche se con grafica semplificata in pixel art che adatta sprite e scrolling

senza sacrificare lo spirito originale. La colonna sonora, inclusa "Splash Wave", è un highlight fedele all'arcade. La grafica è notevole per un demake GBC. C'è velocità e i diversi paesaggi (spiagge, deserti, mulini) scorrono con animazioni fluide, incidenti spettacolari e dettagli minuziosi che evocano l'epoca d'oro di questo gioco. Per limiti tecnici il gameplay viene diviso in percorsi e non scorre fluido come su arcade. Se escludiamo alcune scelte dettate dalle limitazioni hardware (come, ad esempio, la scelta dei percorsi non in successione, ma con diverse partenze), il gioco è un ottimo homebrew ideale per i fan della saga. Un bel giochino davvero!

di **Barbara "Morgana" Murgida**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
C'è tutto nel minimo spazio possibile e con delle limitazioni che non incidono minimamente sulla giocabilità finale.

» Longevità 85%
Non è la sala giochi ma è sempre Out Run.

NEW GAME

MUSKETEER

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Psytronik
Genere: Platform
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://psytronik.itch.io/musketeer

Tutti per uno, uno per tutti! Conosciamo bene questa esclamazione dei tre moschettieri e ancora meglio li conosceremo grazie a questo gioco in stile "Bruce Lee" uscito da poco insieme ad altri capolavori dell'ultim'ora per il C64.

Come detto, questo gioco platform si articola sulla base del capostipite che noi tutti amiiamo: Bruce Lee. A seguire occorre menzionare anche "Zorro" che ricalca lo stesso schema.

Piattaforme con diverse schermate, nemici da sconfiggere ed enigmi da risolvere. Già dalla prima schermata saremo coinvolti in un combattimento con il nostro D'Artagnan e un altro spadaccino. E per poterlo sconfiggere dovremo cominciare subito a fare pratica con le diverse stoccate e parate senza andare fuori tempo; la fase di combattimento potrebbe sembrare la più complicata inizialmente ma con un po' di pratica saremo inarrestabili.

Sparsi per le stanze ci sono diversi diamanti e il nostro scopo sarà raccoglierli tutti per poi consegnarli alla nostra bella ma non prima di aver superate mille insidie sopra e sotto la città, aver affrontato nemici e risolto enigmi per sbloccare passaggi e oggetti utili per aprire un varco.

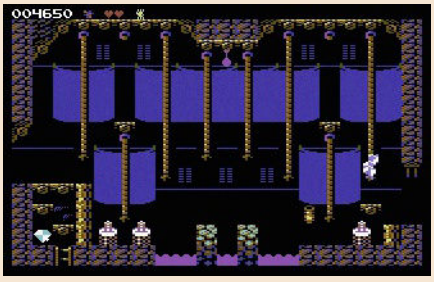
Nelle schermate sono presenti anche personaggi non giocanti come i contadini e i cittadini, assolutamente inoffensivi e soprattutto innocenti, in ogni caso non si possono colpire.
Giunti all'ultima stanza ci ritroveremo faccia a faccia con Milady in persona e dovremo farle fare un volo di non so quanti metri, dopodiché consegneremo alla nostra bella gli agognati gioielli e... Vive la France!

Ho trovato questo gioco divertente fin da subito, non solo perché mi ha ricordato i titoli citati all'inizio, ma anche perché è scorrevole, abbastanza semplice, giocabile e mai pesante sotto molti aspetti.

Anche la durata è quella giusta. Ci sono tante stanze da affrontare, un numero abbastanza elevato per non annoiarvi in una serata dove in TV trasmettono solo oscenità. Così potrete andare a dormire gratificati.

Ah, dimenticavo... Il titolo è davvero alla portata di tutti, anche di coloro che non hanno letto il libro né visto i vari film ispirati alla storia del famoso moschettiere di Francia.

di **Daniele Brahimi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Controlli e mosse semplici, scorrevole.

» Longevità 80%
Perfetto per una serata e tanta voglia di finirlo subito.

NEW GAME

PHAZER 64

Anno: 2026
Editore/Sviluppatore: Coreproduction
Genere: platform/rpg
Piattaforma: Nintendo 64
Sito web: https://coreproduction.de/phazer64

Il gioco si apre con questa premessa: “premi il pulsante proibito, fai esplodere il satellite principale del pianeta Terra con un laser e hai letteralmente tempo zero prima che la mamma torni a casa.”.

Il tono è leggero e autoironico, ma sotto c’è proprio quella *vibe* da marachella infantile portata all’estremo, ed è una trovata narrativa che funziona perché ti mette subito in modalità “ok, devo rimediare, ma in modo divertente”. Phazer 64 è uno di quei giochi che sembrano usciti direttamente da un sogno d’infanzia. Una piccola avventura spaziale in 2D su Nintendo 64, costruita con cura e con una forte identità personale. Ti mette nei panni di un ragazzino che combina un disastro col “pulsante proibito” e ci catapulta subito in una corsa contro il tempo per rimettere a posto il satellite di Terra prima che i tuoi genitori tornino a casa. Abbiamo persino il nostro UFO fatto in casa, alieni strambi e ambienti che alternano superficie e sotterranei. Lo stile è dichiaratamente una lettera d’amore ad uno dei miei titoli d’infanzia preferiti… Commander Keen. L’atmosfera è colorata, familiare, da gioco “per tutti” senza mai diventare un titolo infantile.

C’è un bel mix nella struttura di gioco, direi piuttosto equilibrato. Tra platform e un action RPG alla giapponese. Abbiamo voli d’esplorazione, campi di asteroidi da controllare e diverse sessioni di “corsa” ad alta velocità mescolati a sessioni d’esplorazioni con tanto di aree segrete e azione platform fra le più classiche.

Importantissima è la raccoltà degli Star Nuggets che useremo come valuta per potenziare il nostro veicolo e sbloccare sistemi d’arma, così gli asteroidi smetteranno di essere solo ostacoli e diventeranno il pretesto per godersi un po’ di shooting. C’è anche una componente “missione principale” molto chiara: usare la mappa spaziale per trovare i pezzi del satellite, superare una gara a tutta birra per ottenere un upgrade importante e, infine, ricostruire il satellite con un tractor beam progettato dal meccanico più bravo della galassia, Crankhorn.

Il game design ha quella semplicità da gioco di una *jam*, ma è sorretto da un’idea forte. Ogni sistema (volo,

platform, upgrade, obiettivo principale) non è buttato lì a caso. Tutto spinge verso lo stesso obiettivo: rimediare al disastro e tornare a casa "pulita". Non è un RPG complesso, ma ha quel minimo di progressione e di "crescita del personaggio" tramite la nave che fa venire voglia di completare la partita, non solo di provarlo per curiosità.

Dal lato tecnico, Phazer 64 è un gioiellino che trasuda pixel amorevoli per il proprio hardware. Gira su Nintendo 64 reale, sia PAL che NTSC, regge 60 FPS stabili anche in PAL60 e supporta EEPROM, calibrazione dello stick e opzioni di overscan. È compatibile con l'emulatore Ares e l'autore consiglia SummerCart64 per giocarlo su console vera, cosa che la dice lunga su quanto tenga al feeling fisico del pad in mano. Davvero godurioso!

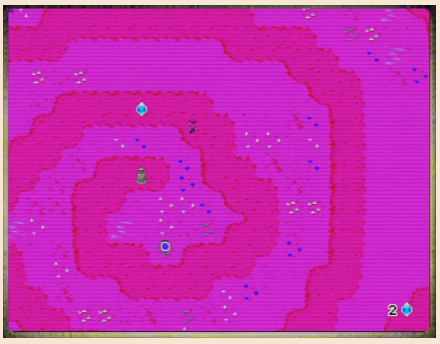
Il gioco è sviluppato con libdragon (ne hanno parlato anche su questa rivista ricordate? NDM) e nasce all'interno della N64BrewJam, quindi è proprio figlio della scena homebrew moderna. C'è quella cura quasi "artigianale" nel far stare tutto bene nell'hardware di riferimento senza perdere fluidità. Il comparto audio è stereo e viene descritto come immersivo; non è una colonna sonora pompata AAA, ma un accompagnamento pensato per valorizzare quella sensazione di viaggiare nello spazio in modo leggero e sognante. Quello che mi ha colpito di più, però, è la motivazione dietro il progetto. L'autore racconta che da bambino rimaneva frustrato dal fatto che in Commander Keen non potesse davvero usare l'astronave per andare dove voleva; anni dopo, suo figlio davanti al prototipo di Phazer 64 ha fatto le stesse domande: "Perché non posso atterrare? Perché non posso scendere?". E lui, invece di ignorare quella voce, ha deciso di costruire il gioco che avrebbe voluto avere da piccolo. È un gesto creativo molto genuino, quasi tenero, e si sente che Phazer 64 è più di una semplice tech demo. È un progetto personale, ma capace di parlare a chiunque abbia ancora quel briciolo di meraviglia infantile quando vede una navicella sullo schermo. Il fatto che il gioco sia definito "Commander Keen incontra No Man's Sky" non è solo marketing: è una sintesi perfetta del suo DNA.

di **Marta Rossmann**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Perfetto per gli amanti dei platform "vecchia scuola" con un twist esplorativo e per i famelici appassionati della scena homebrew per il N64.

» Longevità 80%
La storia è semplice ma è raccontata con cuore e con una forte identità autoriale.



NEW GAME

ROGUECRAFT GB

Anno: 2026
Editore/Sviluppatore: Thalamus Digital Publishing, BadgerPunch Games
Genere: Roguelike
Piattaforma: Game Boy, Game Boy Color
Sito web: https://thalamusdigital.itch.io/roguecraft-gb-game-boy-color

Anche su GB e GBC la formula non cambia. Roguelike a turni con dungeon generati proceduralmente, in cui ogni partita ci propone una combinazione diversa di stanze, nemici e oggetti. Una sola vita per scendere nei meandri del dungeon e affrontare il boss tentacolato dell'ultimo livello, quindi ogni passo va ponderato con cura. La filosofia è quella della "run veloce ma significativa". Ogni partita dura il giusto per una sessione portatile, ma la generazione casuale e la varietà di oggetti fanno sì che non ne esistano due uguali. È uno di quei giochi che ti spinge facilmente ad una partita dietro l'altra, perfetta per il formato Game Boy.

Rispetto alle versioni Amiga, MEGA65 e Evercade, su Game Boy Color l'estetica viene ripensata per l'hardware. Niente isometria, ma una pixel art più semplice e leggibile, che punta tutto sulla chiarezza e sulla costruzione di labirinti intuitivi da leggere anche sul piccolo schermo. Il risultato è un look compatto ma curato, con animazioni essenziali e un uso del colore che valorizza il GBC senza cercare effetti fuori portata. La colonna sonora è firmata da Sloopygoop, accompagnata da effetti sonori realizzati da h0ffman, e insieme confezionano un audio sorprendentemente atmosferico per uno spartano dungeon crawler

portatile. Il feeling complessivo è quello di un homebrew di alto livello, pensato fin dall'inizio per sfruttare bene limiti e punti di forza del Game Boy Color.

Nonostante il formato ridotto, Roguecraft GB non lesina sulle feature. Livelli generati proceduralmente, per una nuova configurazione a ogni run, tantissime pozioni e pickup con effetti diversi, che cambiano approccio e strategia, un sacco di polli (nessun Easter egg, solo tante galline minacciose), che sono ormai marchio di fabbrica del gioco.

Il design rimane accessibile a tutti: si gioca con la croce direzionale e pochi comandi, ma sotto l'apparenza semplice si nasconde un roguelike capace di essere punitivo al punto giusto, soprattutto nelle run più sfortunate.

Roguecraft GB viene distribuito come ROM. GBC pensata per emulazione (mGBA su PC) o per essere caricata su flashcart tipo EverDrive e giocata su hardware reale. È espressamente progettato per Game Boy Color, quindi sfrutta la tavolozza estesa e non è pensato come titolo monocromatico "retrocompatibile" a tutti i costi. Sapendo che gli sviluppatori hanno dichiarato l'intenzione di fare porting "su misura" per ogni piattaforma, è evidente che la versione GB punta a offrire la stessa esperienza di base delle controparti maggiori, ma ricostruita da zero per l'8 bit, non semplicemente ridotta.

Se vi piacciono i dungeon sappiate che Roguecraft GB è un roguelike portatile perfettamente centrato: regole semplici, profondità emergente, tanta rigiocabilità e una presentazione che valorizza l'estetica Game Boy Color. Per chi ama i dungeon crawler a turni e il portatile Nintendo, è esattamente il tipo di cartuccia "ancora una run e poi basta" che rischia di restare infilata nello slot per parecchio tempo.

di **Ingrid Poggiali**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

L'avventura è perfetta per il minischermo del GB e piacevolissima anche per Game Boy Color. La dinamica di gioco è immediata e fruibile per tutti.

» Longevità 95%

Dungeon procedurali e quella insana voglia di giocare anche dopo una "morte ingloriosa".

NEW GAME

ROGUECRAFT DX

Anno: 2026
Editore/Sviluppatore: Thalamus Digital Publishing, BadgerPunch Games
Genere: Roguelike
Piattaforma: Amiga, Mega 65

Roguecraft DX su Amiga viene presentato come il classico esempio di come un'idea moderna, nata su PC ed Evercade, possa trovare una seconda vita perfettamente naturale su hardware classico, senza perdere un briciolo di atmosfera o di personalità. In questa versione il dungeon crawler roguelike si adatta all'Amiga e al Mega65 con un'espansione mirata: più contenuti, più profondità, ma sempre con la stessa filosofia di semplicità e divertimento rapido che lo ha reso apprezzato fin dall'esordio.

Alla base c'è un roguelike a turni che punta tutto sulla giocabilità immediata. I dungeon vengono generati proceduralmente, stanza dopo stanza, con una sola vita a disposizione e un obiettivo chiaro, raggiungere il livello finale e sconfiggere il boss tentacolato. La struttura è concepita proprio per il "solo un'altra run" e ogni partita risulta diversa, tra stanze segrete, pozioni misteriose, polli minacciosi e bottino capace di ribaltare la situazione o condurre rapidamente alla disfatta. Il giocatore sceglie il proprio alter ego (guerriero, mago o ladro) e viene catapultato in un incipit ironico. Prima di affrontare il dungeon deve occuparsi di qualcosa di molto terra terra, elemento che stabilisce subito il tono leggero e autoironico dell'avventura. Il bilanciamento tra rischio e ricompensa è costante: una sola vita, premi interessanti in fondo al dungeon e la sensazione che ogni mossa vada ponderata, senza trasformare il gioco in un'esperienza punitiva riservata a pochi.

Roguecraft DX punta su una grafica isometrica in pixel art che, su Amiga e MEGA65, trova un terreno ideale. I dungeon assumono un look cupo e

lovecraftiano, ma mantengono personaggi caricaturali e nemici buffi (come i famigerati polli) che alleggeriscono la tensione. La direzione artistica lavora molto sull'atmosfera: luci, ombre e dettagli rendono le stanze riconoscibili e leggibili anche nel caos di nemici e oggetti, aspetto fondamentale per un roguelike con visuale dall'alto. Il comparto sonoro rappresenta un altro punto di forza. La colonna sonora è firmata da Jogeir Liljedahl, affiancata dagli effetti di h0ffman, con un risultato audio che sfrutta efficacemente le potenzialità dell'Amiga, alternando brani atmosferici a effetti più aggressivi. La DX non viene proposta come semplice riproposizione, ma come edizione espansa del Roguecraft originale, con un numero maggiore di livelli, layout inediti, nuovi mostri, più effetti per le pozioni, un sistema di achievement integrato e tracce musicali aggiuntive. Il porting di questa versione ampliata consente quindi di offrire direttamente il "taglio migliore" del gioco, evitando l'effetto di conversione ridotta all'osso. Dal punto di vista tecnico, l'edizione Amiga arriva in formato WHDLoad, pronta per l'installazione su hard disk virtuale o reale e utilizzabile tanto in emulazione (WinUAE) quanto su hardware fisico, a condizione di disporre di almeno 2 MB di Chip RAM e 2 MB di altra memoria. Il supporto copre l'intera gamma Amiga classica, dall'A500 all'A4000 e CD32, con una versione PAL dedicata, scelta che evidenzia come il target includa in modo esplicito gli appassionati di "vero" hardware oltre agli utenti emulatore.

Su MEGA65 è in versione PAL, installabile su SD Card o floppy disk. Richiede il Core 0.97 e la Rom v920413.

Roguecraft DX nasce come evoluzione di un progetto già riuscito, e la sua migrazione verso Amiga, Mega65 e Game Boy Color rientra in una strategia dichiarata da Badger Punch e Thalamus Digital, orientata a portare un roguelike moderno su più piattaforme retrò valorizzandone i punti di forza. Sulla macchina Commodore questo si traduce in dungeon più estesi, maggiori varianti di stanze e un'esperienza che non sfigura accanto ai classici, pur mantenendo un impianto di game design contemporaneo.

Sito web versione Amiga:
- https://thalamusdigital.itch.io/roguecraft-dx-amiga

Una produzione capace di fare da ponte tra old school e nuovo corso, un

roguelike moderno nella struttura, presentazione curata, distribuzione digitale tramite itch.io e fisica tramite Thalamus, con una versione 1.8 già disponibile al momento dell'annuncio. Il gioco non si limita a "girare su Amiga", ma utilizza davvero l'hardware come casa naturale per un dungeon crawler a turni, contribuendo ad ampliare non solo il dungeon, ma anche il catalogo di titoli contemporanei di cui la piattaforma può andare orgogliosa.

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%
Nuovi dungeon, nuove pozioni, nuovi mostri e una grande parte tecnica. Lodevole per entrambe le versioni.

» Longevità 95%
Una partita tira l'altra.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini** (versione Amiga) e **Giampaolo Moraschi** (versione MEGA65)

Sito web versione Mega 65:
- https://thalamusdigital.itch.io/roguecraft-dx-mega

Il nuovo corso di RetroMagazine World

Informiamo i nostri lettori che questo numero di RetroMagazine World è forse uno dei più completi di sempre.

Include numerosi test hardware, con il Commodore 64 Ultimate protagonista, e approfondimenti software: come non menzionare la riscoperta di Microtext per Commodore 64, un programma che pensavamo perso per sempre, insieme alle recensioni di PTSource MiniVMDOS e PTSMiniVM DOS Suite.

Non manca un'intervista esclusiva a Domenico Marsico, la storia dei Codemasters e un approfondimento sulla leggenda del gaming Rebecca Heineman.

Abbiamo inoltre inserito un numero incredibile di giochi, tra novità assolute - come Floppyverse e Asymmetry per ZX Spectrum, ColocoDX per Sega Master System - e versioni migliorate di grandi classici del passato, come Another World per MSX, Bubble Bobble Remastered per Commodore 64 e Ghosts'n Goblins Arcade Version per Plus/4.

Ma non è finita qui: il nostro sito si è arricchito di una nuova sezione dedicata alla scansione di libri e riviste che hanno fatto la storia del retrocomputing italiano e internazionale, chiamata Retrobooks. Vi invitiamo a visitarla spesso: caricheremo regolarmente nuovo materiale.

Insomma, non smettiamo mai di arricchire la nostra rivista e il nostro sito, con l'obiettivo di offrire sempre il meglio ai nostri affezionati lettori, che stanno contribuendo attivamente alla crescita della nostra pagina Facebook.

Ah, quasi dimenticavamo: a partire da questo numero, la numerazione dell'edizione inglese seguirà quella dell'edizione italiana. In questo modo renderemo più semplice la consultazione e il reperimento degli articoli, sia per noi che per voi, e ci assicureremo che la versione inglese, ormai allineata a quella italiana, venga pubblicata pochi giorni dopo l'uscita del numero italiano.

Non mi resta che augurare a tutti voi buona lettura e buon divertimento con RMW!

Francesco Fiorentini

Disclaimer

RetroMagazine World (fanzine aperiodica) è un progetto interamente no profit e fuori da qualsiasi circuito commerciale. Tutto il materiale contenuto è prodotto dai rispettivi autori e pubblicato grazie alla loro autorizzazione.

RetroMagazine World viene concessa al pubblico con licenza: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 INT) https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it

In pratica sei libero di: condividere, riprodurre, distribuire, comunicare o esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato, modificare, rielaborare, trasformare il contenuto e basarti su di esso per altre opere, alle seguenti condizioni:

Attribuzione
Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi farlo in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o l'utilizzo del materiale da parte tua.

NonCommerciale
Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza
Se rielabori, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.

Divieto di restrizioni aggiuntive
Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

RetroMagazine World
Anno 9 - Numero 52 - FEBBRAIO 2026

Direttore Responsabile
Francesco Fiorentini
Vice Direttore
Marco Pistorio
Coordinatore Redazione/Editing
David La Monaca
Area Web/Social Media Manager
Giorgio Balestrieri / Carlo Del Mar Pirazzini

AI Disclaimer *- Nessun contenuto di questa rivista digitale (editoriali, articoli, recensioni, testi o immagini) è stato prodotto o generato da strumenti AI.*